
PS3
PlayStation 3
PSP
PlayStation Portable
PlayStation®2
PlayStation®
Revista Oficial - España
129 ★ OCTUBRE 2011 • 2,95 € / CANARIAS 3,10
2'95€
Call Of Duty PS3
MODERN WARFARE 3
¡PROBAMOS EL MULTIJUGADOR MÁS ESPERADO!
DESCUENTO DE 5€ EN LOS MEJORES TÍTULOS
FIFA 12 Vs. PES 2012
¡Análisis y comparativa de los grandes del fútbol!
¡ÚLTIMA HORA!
BATMAN ARKHAM CITY
DARK SOULS
THE ELDER SCROLLS V SKYRIM
DISHONORED...
además... Resistance 3 ★ Driver San Francisco ★ Dead Island ★ ICO & Shadow Of The Colossus
Bodycount ★ F1 2011 ★ Warhammer 40.000: Space Marine ★ God Of War Collection Volume II...

PlayStation.
Revista Oficial - España


GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción **ANA MÁRQUEZ SALAS**
Colaboradores
JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, LUCÍA PERDOMO, SARA CERRADA, MARÍA EMEGÉ, DAVID HERNÁNDEZ, ADONÍAS
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **ÁNGEL ARANDA**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRÉS, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-610939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Apldo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

Responsable de Marketing Publicitario **JESÚS VÉLEZ**

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema ARCAS +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA/BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/ +1 212.330.0734- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@mediascope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*; **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444-*ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L. Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10 11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833 2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



Mitología digital

El campo de batalla se dibuja ante nosotros, de momento tranquilo, expectante, ligeramente pixelado y con la artificial quietud que precede a la tan temida tempestad. Los guerreros toman posiciones, se enfundan sus más poderosas armas y portan orgullosos el estandarte que les identifica como merecedores de la victoria. El escenario es infinito, un entorno sin límites; los combatientes son numerosos, tantos, que nuestros ojos, en ocasiones, no saben a quien prestar atención, a quien apoyar en tan competida cruzada. O quizá sí. Es posible que ya tengáis a vuestro representante bien situado en la zona de combate. Este número es un catálogo de apuestas ganadoras, de combatientes feroces que se dejarán hasta la última gota de sangre en pos de vuestra diversión y compañía. Porque al fin y al cabo han nacido para divertirnos, acompañarnos, y dejar una huella imborrable. Cuando cientos de miles, o millones incluso, de esas huellas imborrables pertenecen a un mismo título, dicen las antiguas leyendas digitales que el largo camino forjado por todas ellas le permite convertirse en mito lúdico para la posteridad.

Marcos García



Marcos «The Elf» García
marcos.ps@grupozeta.es
«Red Seeds Profile, Dark Souls, mi cabeza enloquece por momentos.»
Mi juego favorito
Dark Souls

Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Voy a encerrarme en casa con 50 pizzas y los Blu-ray de Star Wars.»
Mi juego favorito
COD: Modern Warfare 3



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Estoy esperando con ansia viva mi juego del año: SingStar Cantajuegos.»
Mi juego favorito
Deus Ex: Human Revolution



Pedro «John Tones» Berruezo
«Por dentro soy un Space Marine. Por fuera, un extra de Dead Island.»
Mi juego favorito
Warhammer 40k: Space Marine

José Manuel «Lloyd» Tornero
«Busco novia mitad quimera, mitad espartana, interesadas contactad.»
Mi juego favorito
FIFA 12



Lucía «Lucky» Perdomo
«Recreando la fría Invernalia en la playa, con arena, cubito y una pala.»
Mi juego favorito
God Of War Collection Vol. 2



Javier «De Lúcar» Bautista
«Driver San Francisco me ha quitado 10 años... pero ni un solo kilo.»
Mi juego favorito
Driver San Francisco



David «DaWei» Hernández
«Se avecinan los meses más moviditos del año con increíbles lanzamientos.»
Mi juego favorito
Deus Ex: Human Revolution

★ 129 Octubre 2011

Sumario



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



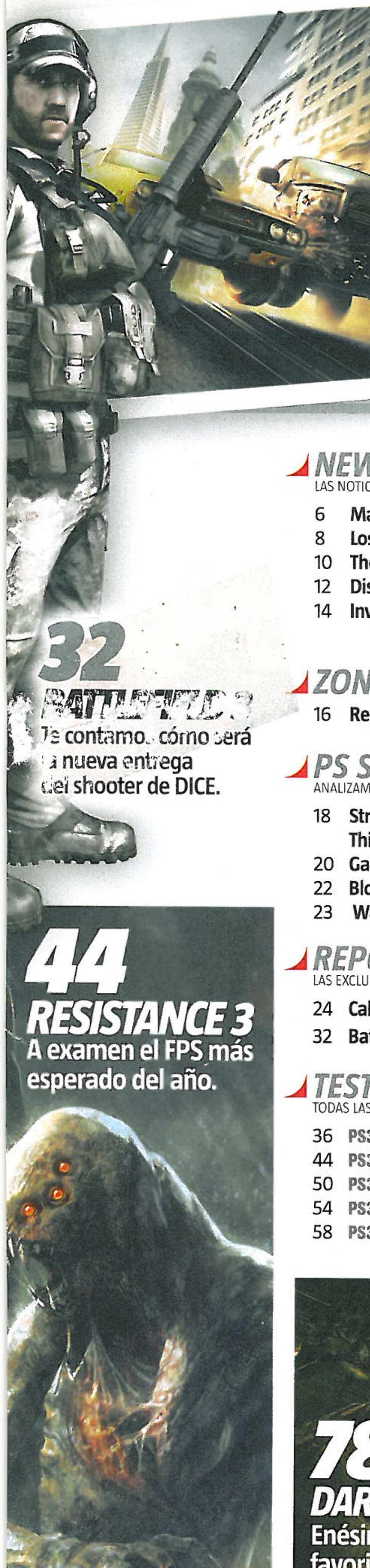
Indica que el juego es compatible con televisiones y gafas de visión 3D.



Además del control habitual, el juego puede manejarse con PlayStation Move.



PlayStation®
Revista Oficial - España



50 DRIVER SAN FRANCISCO
Un clásico que se renueva para debutar a lo grande en PS3.

92 ZONA VIP
VEGA. La cantante nos cuenta por qué en uno de sus videoclip lanza contra la pared un mando de Play.

32 BATTLEFIELD 3
Te contamos cómo será la nueva entrega del shooter de DICE.

44 RESISTANCE 3
A examen el FPS más esperado del año.

74 BATMAN ARKHAM CITY
El caballero oscuro regresa con un juego más completo e inmersivo que su predecesor Asylum.

78 DARK SOULS
Enésimo avance del juego favorito del director.

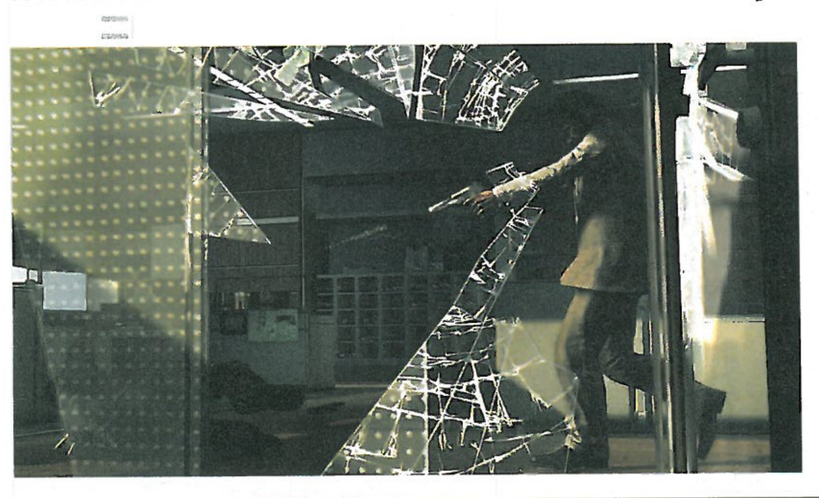


Pág. 81



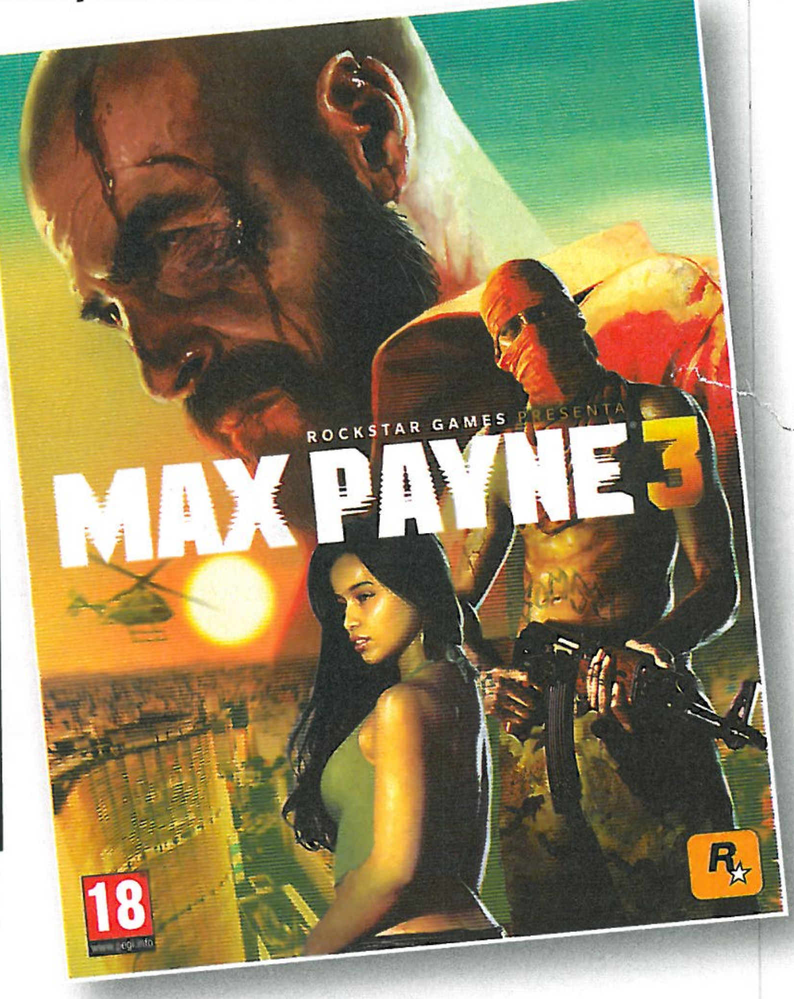


Todo lo que necesitas para estar a la última





Gracias al nuevo y sofisticado sistema de cobertura ideado para esta entrega, tanto los enfrentamientos con los enemigos como los momentos de sigilo, ofrecerán una experiencia de juego más depurada y realista.



PS3 Max Payne llegará en Marzo de 2012

Rockstar recoge el testigo de una serie clásica que ahora tendrá multijugador



Se ha hecho esperar, pero finalmente **Rockstar** ha dado fecha de lanzamiento para ***Max Payne 3***, uno de los títulos más ambiciosos de la compañía para el próximo año. Estará disponible en marzo de 2012 y ofrecerá una versión moderna de *Max Payne*, el detective atormentado y perseguido por su pasado que decide irse a Sao Paulo (Brasil) para proteger a una familia adinerada de las peligrosas bandas brasileñas. En su aventura, Max tendrá que limpiar su pasado mientras intenta sobrevivir en peligrosas misiones dentro de una inmensa urbe. El título es una continuación directa de su antecesor, siguiendo el camino marcado por sus antiguos desarrolladores -**Remedy Entertainment**-, no olvidando así sus raíces, pero ahora con el sello inconfundible de **Rockstar Games**. El juego estrenará la tecnología *Natural Motion* para las físicas y llevará un poco más lejos el motor *Rockstar Advanced*. A lo largo del juego nos encontraremos con mecánicas tipo *Bullet Time*, con armamento realista y una mecánica de cobertura inteligente. Habrá modo Campaña para un jugador y se estrenará en la serie un interesante multijugador, con modos de juego clásicos junto con un sistema de recompensas y niveles.

A esta nueva entrega no le faltarán esas escenas de acción que tanto nos gustan en la serie.











Nuevas imágenes de FFXIII-2

PS3

A principios de 2012 disfrutaremos de otra entrega de la serie *Final Fantasy*, en esta ocasión con una secuela directa de la decimotercera entrega de la franquicia. **Square Enix** ha presentado los llamados portales temporales para el juego que nos llevarán al misterioso Umbral de las Eras. Estos portales nos harán recorrer zonas del juego en distintas épocas, con lo que se pierde cierta linealidad en favor de mayor libertad de avance. Asimismo, el juego ofrecerá mayor variedad que su antecesor, algo que demandaban los usuarios. Cada uno de estos portales, que podrán ser activados mediante una serie de artefactos, nos llevarán a mundos distintos. Esta nueva incursión en la serie nos mostrará una Lightning más madura que se encontrará en *Valhalla* protegiendo el Templo de Etro. El título ofrecerá un tono más oscuro respecto a lo que estamos acostumbrados, y a buen seguro satisfará a todos los seguidores de la serie que querían una experiencia de juego ampliada. En apenas unos meses entraremos en una nueva fantasía.



¡Nueva PSP a 99,99 €!

Ya no tendrás ninguna excusa para no hacerte con una PSP. **Sony C.E.** ha anunciado, en el marco de la **GamesCom**, el lanzamiento de un nuevo modelo de **PSP** (**PSP-E1000**) a un precio recomendado e imbatible de 99,99 €. Este modelo, que no incluye conexión Wi-Fi, estará disponible desde noviembre en color negro carbón y será compatible con todo el catálogo actual de juegos. **PlayStation Portable** ya lleva vendidas más de 71 millones de unidades a nivel mundial.

EDICIÓN DE LUJO IDEAL PARA AVENTUREROS

Uncharted 3: La Traición De Drake tendrá una edición *Explorer* de lujo coincidiendo con su salida el 1 de noviembre. En ella encontraremos una figura de Nathan, una colección de ilustraciones, distintos complementos como un anillo, un maletín con capacidad para almacenar 19 juegos de **PS3** y distinto contenido descargable. Todo por 149,99 €.

¡SONIC CUMPLE 20 AÑOS!

Coincidiendo con el 20 aniversario del nacimiento de Sonic, el próximo ***Sonic Generations*** ofrecerá una edición coleccionista con una figura clásica y otra moderna de Sonic, junto con un anillo exclusivo y numerado de la serie, un fabuloso libro de arte con bocetos inéditos del personaje, un documental sobre la historia de la mascota de **Sega** y hasta contenido adicional único.

LA MEJOR CONSOLA AL MEJOR PRECIO

Sony Computer Entertainment ha anunciado una rebaja de precio en los modelos de **PlayStation 3**. Así el modelo de **PS3** de 160GB pasa a costar 249,99 €, mientras que el modelo de **PS3** de 320GB pasa a valer 299,99 €. Una rebaja de 50 € para una consola que ya lleva vendidas más de 50 millones de unidades en todo el mundo.

News

Los gatos y los perros nunca se habían llevado tan bien.







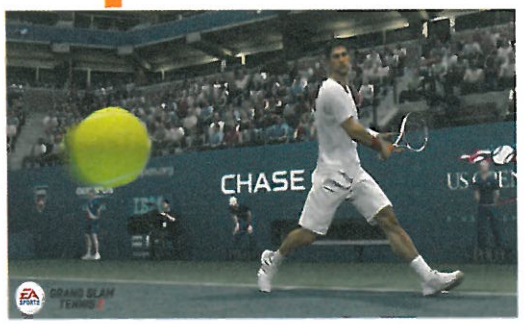
Los Sims 3 ¡Vaya Fauna!

Los adorables *Sims* tendrán unos nuevos compañeros de diversión en forma de mascotas. **Electronic Arts** prepara la salida de ***Los Sims 3 ¡Vaya Fauna!***, un título que traerá un nuevo nivel de entretenimiento que permitirá al jugador adoptar divertidas y simpáticas mascotas como gatos y perros, teniendo una gran variedad de tipos. La novedad es que en esta ocasión podremos tomar el control de cada una de estas mascotas, que además de hacer pasar un buen rato a los personajes del juego, también nos ayudarán a descubrir secretos exclusivos. Para ello debemos llevar a nuestros gatos y perros de paseo por un gran número de localizaciones que, en compañía de estos animales, nos van a dar una serie de sorpresas inesperadas. Además, podremos personalizar los parámetros de nuestra mascota para hacerla más afín a nuestra personalidad. El lanzamiento del juego está previsto para estas navidades en **PlayStation 3**.



El tenis de EA Sports

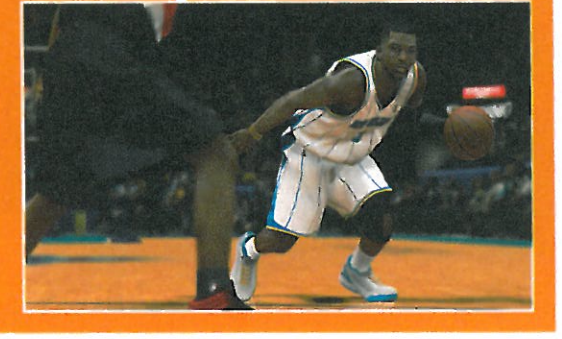
El tenis sigue muy de moda, y aprovechándolo **EA Sports** ha anunciado ***Grand Slam Tennis 2*** para **PlayStation 3**, un nuevo juego que se centrará en los cuatro grandes *slams* como el *Open* de Australia, *Roland Garros, US Open* y *Wimbledon*. Tendremos un interesante modo Carrera que recorrerá 10 años del tenista y torneos clásicos que traerán de vuelta leyendas como Borg o McEnroe, además de una amplia plantilla de tenistas actuales. Por si fuera poco, el título será compatible con *PlayStation Move* y gozará de un sistema de IA mejorado.





¡NBA 2K12 ya está aquí!

A pesar del parón patronal en la NBA, no nos vamos a quedar sin nuestra ración de buen baloncesto. **2K Sports** tiene vía libre para dominar la cancha una vez más durante esta temporada con la llegada de ***NBA 2K12***, el excelente simulador de baloncesto que tan buenas sensaciones nos ha dado en los últimos años. Como novedades, nos encontramos con un empujón técnico considerable, nuevas estrellas actuales y leyendas de toda la vida, y una gran banda sonora. ¡El 7 de octubre comienza el espectáculo!





LA BESTIA TÉCNICA, CRYSIS EN PS3

Crytek ha anunciado el lanzamiento del *Crysis* original (lanzado en PC en el 2007) en **PlayStation 3**, que llegará en formato descargable a un precio de 18 €. Todo el portento técnico del título original será trasladado a **PS3** con mejoras en la iluminación y en los efectos de partículas. También se aprovechará de las 3D estereoscópicas y del excelente *Cry Engine 3*. Desde este mes de octubre podrás adentrarte en uno de los títulos más importantes e influyentes de la generación.



ACCIÓN MEDIEVAL DE ALTO NIVEL

The Cursed Crusade ultima su llegada a las tiendas para este mes de octubre. Este título de acción está ambientado en un periodo oscuro dentro de la Edad Media durante la época de los Caballeros Templarios. En una historia repleta de misterios, tres hombres deberán encontrar su propio destino mientras hacen uso de alguna de las 150 armas distintas que se encontrarán en su largo deambular.



LA SAGA ATELIER CONTINÚA SU ANDADURA

NIS América traerá ***Atelier Totori: The Adventurer Of Arland*** en exclusiva para **PlayStation 3** este 30 de septiembre. El título se ambienta varios años después de la anterior entrega *The Alchemist Of Arland* y entre sus novedades ofrecerá un nuevo sistema de síntesis y combate mucho más dinámico y profundo para desentrañar alguno de los finales que nos esperan.

¡¡AVISO A TODOS LOS TIJUANÁTICOS!!

NUEVO TIJUANÁTICO MIX ¡TIJUANA DIRECTO A LA BOCA!



GREFUSA



El combate con los dragones marca uno de los momentos más espectaculares del juego con sorpresas en forma de poderes.





Las mazmorras tendrán un nivel de dificultad prefijado. Si alguna es muy complicada para nosotros, será mejor volver después con algunas mejoras.

Otros personajes secundarios del juego podrían ir cambiando de opinión sobre nosotros en diferentes etapas de la aventura. Conviene no confiarse.



Compañía
Bethesda
Programador
Bethesda
Género
RPG

The Elder Scrolls V Skyrim

Dragones, mazmorras y caballeros en una nueva y épica crónica de fuego

Queda poco para que los usuarios puedan volver a impregnarse de la calidad, inmensidad y fascinación de la serie *The Elder Scrolls*, con una quinta entrega que se desarrollará en la vasta y misteriosa región norte del continente de *Tamriel*: la peligrosa *Skyrim*. Mientras llega ese momento, **Bethesda** nos sigue salpicando de nueva información sobre la aventura. Al comienzo del juego somos recibidos por un potente editor donde podremos crear un personaje según nuestros gustos, pudiendo elegir su raza, su cuerpo, sus rasgos faciales o su peinado, pero no su clase. **Bethesda** prefiere que seamos nosotros mismos los que seleccionemos nuestra clase con las acciones posteriores en el juego para no estar atados a ningún conjunto de parámetros inicial. Por otra parte, conviene reseñar las mejoras vistas tanto en el sistema de artesanía -con bastante más variedad que *Oblivion*-, como en el sistema de alquimia, mucho más realista que antes, teniendo que usar ingredientes que encontremos. En lo que se refiere al personaje, tendremos 280 opciones de ventaja (*perks*) para la aventura, junto con 18 habilidades a potenciar y hasta 85 magias que van desde la destrucción hasta la restauración. Como se sabía, nos podremos equipar con hechizos o armas en cada una de las manos, que actuarán de forma independiente dando mayor dinamismo a los combates, sobre todo frente a los grandes jefes. Algunos de estos jefes serán los dragones, con un número determinado disperso por el mundo, y gracias a los cuales podremos mejorar exponencialmente a nuestro personaje si absorbemos su alma, aunque antes tendremos que derrotarlos aprendiendo su propio alfabeto, escondido en alguna de las más de 120 mazmorras. También podremos hacer uso de runas ocultas, que darán distintos poderes según el tipo de personaje que hayamos construido. Otra













El mapeado será tan grande como el visto en Oblivion, pero con mayor número de puntos de interés y variedad de criaturas.





En esta ocasión nuestras armas, escudos y armaduras no se deteriorarán con el uso, aunque ahora podremos crearlas y mejorarlas.

novedad es la llamada *Radiant IA*, algo que veremos sobre todo en el comportamiento de los PNC (personajes no controlables). Ahora podrán realizar varias tareas de forma simultánea y recordar sus anteriores encuentros con nosotros, dando mayor profundidad jugable a las misiones secundarias. Visualmente ofrece grandes cambios, con el estreno del motor *Creation*, que ofrece una mayor distancia de dibujado, una renderización del entorno en tiempo real asombrosa, texturas de alto nivel, luces y sombras dinámicas y climatología cambiante. Entramos en la recta final para vivir con la magia, para jugar con ***Skyrim***. *DaWei*







MUCHAS RAZAS, UNA SOLA TIERRA

En el mundo de ***Skyrim*** podremos adentrarnos en la vida y costumbres de cada una de las razas. Entre ellas estarán los nórdicos, los elfos del bosque, los imperiales, los *Khajiit*, los bretones, los orcos, los argoniamos y sí, los mismísimos vampiros que volverán como un gran clásico de la serie. Por si fuera poco, podremos contar en esta ocasión con el apoyo de mascotas de una gran variedad.





Ralentizar la acción nos va a permitir desarmar a los enemigos o bien acabar con ellos de una manera bastante violenta.



Pasaremos de inspiración clásica a futurista en cuestión de minutos. Un juego lleno de sorpresas.



Escenarios deprimentes y oscuros describen muy bien lo que nos encontraremos en una historia llena de conspiración.



Compañía
Bethesda
Programador
Arkane Studios
Género
FPS



Dishonored

Bethesda y Arkane Studios se alían para intentar reinventar los FPS

Uno de los últimos títulos que más han llamado la atención desde su anuncio ha sido ***Dishonored***, una original creación de ***Arkane Studios*** (*Dark Messiah Of Might & Magic*), equipo compuesto por ex integrantes de los equipos que crearon *Deus Ex* o *Half Life 2*. Con estos precedentes no es de extrañar que **Bethesda** se haya hecho con la publicación de ***Dishonored***, un *shooter* en primera persona que combina una violenta acción con amplios momentos de sigilo, aderezado con fantasía dentro de un mundo clásico. Esta mezcla explosiva juega al despiste con un título difícil de encuadrar que recoge elementos clave de franquicias como *Deus Ex* o incluso de *Bioshock*. En el juego controlaremos a un agente especial llamado Corvo, acusado de asesinar a la propia Emperatriz en una ciudad llamada *Dunwall*, una especie de Londres victoriano que combina lo clásico con lo moderno en una historia con una alta dosis de conspiración y parte de fantasía. A pesar de ser un *shooter* en primera persona, el título se desenvuelve entre el género de la acción y el sigilo, repartidos de manera sabia durante las distintas misiones. Habrá momentos en los que tengamos que eliminar multitud de enemigos como es habitual en los *shooter*, y otros en los que el sigilo primará sobre todo lo demás, pudiendo resolver las situaciones de distintas maneras. Además de poder usar armas blancas y de fuego, el personaje contará con una serie de poderes inspirados en *Bioshock*. En una mano tendremos la pertinente arma, mientras que la otra será la encargada de los poderes. Los mostrados hasta ahora van desde un simple teletransporte, hasta usar el poder del viento, pasando por un súper salto, detener el tiempo o poseer a otros personajes, sean humanos o animales. Las decisiones que tome el jugador repercutirán sobre la historia y sobre los personajes secundarios, que ofrecerán distintas reacciones según nuestras acciones pasadas. ***Dishonored*** está dispuesto a salpicar de aire fresco a un género que necesita renovarse. *DaWei*

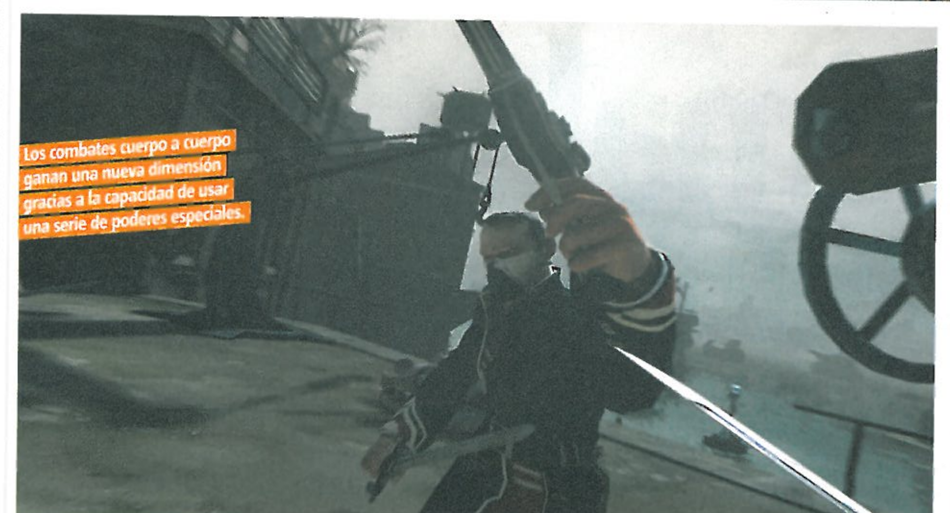


ARTE REINSPIRADO

El diseño artístico del juego recuerda al visto en títulos como *Deus Ex* o *Bioshock,* y tiene una explicación. Parte de los integrantes de **Arkane Studios** han trabajado en dichas franquicias anteriormente, viéndose representadas sus ideas en este nuevo juego. ***Dishonored*** presenta un ambiente retrofuturista combinando un aspecto realista con momentos fantásticos. Un título que cumple su función: innovar descolocando al jugador.

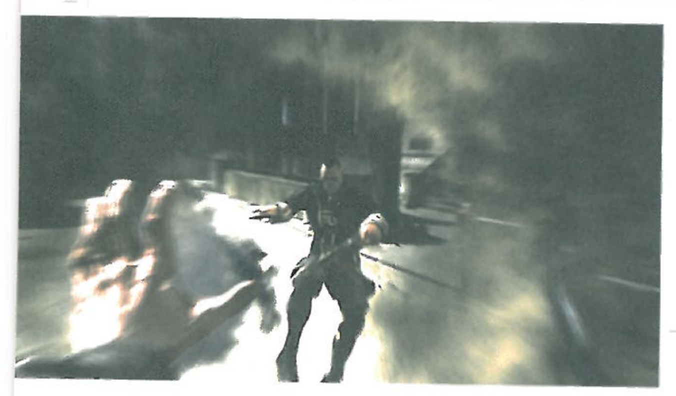
No se trata solo de disparar, sino también de conversar con otros personajes y de intentar pasar desapercibido.

UNA BARRA DE CAOS MEDIRÁ NUESTRAS ACCIONES DURANTE EL JUEGO: SER O NO SER



Los combates cuerpo a cuerpo ganan una nueva dimensión gracias a la capacidad de usar una serie de poderes especiales.















¿Daxter entre las criaturas a capturar? En total encontrarás 150 bichitos, 70 se han diseñado para la ocasión y el resto son los favoritos de los fans de Invizimals.

Se ha incluido un nuevo modo llamado Tag Team Battle en el que podrás combatir 2 contra 2 de manera más dinámica.

PSP

Compañía **Sony C.E.**
Programador **Novarama**
Género **Realidad Aumentada**

A LA VENTA EN NOVIEMBRE

Invizimals
Las Tribus Perdidas

150 nuevas criaturas se preparan, y entrenan, para ser capturadas

El éxito cosechado con las dos anteriores entregas (alcanzando las 290.000 unidades vendidas en España) motiva al estudio español **Novarama** a seguir evolucionando su licencia estrella, *Invizimals*, y en noviembre llegará a las tiendas: ***Las Tribus Perdidas***. La mecánica de juego, basada en la Realidad Aumentada, se mantiene intacta. De tal modo que de nuevo te convertirás en un cazador de criaturas que solo podrás ver a través de la cámara de **PSP**. Así pues, una vez localizado el animalito deberás colocar la tarjeta «trampa» (que se incluirá junto con el juego y la cámara por un precio de 49,99 €) y superar el reto que se te proponga. En total hay 150 criaturas que cazar, de las cuales 70 se han diseñado para la ocasión, y el resto son una selección de los «bichos» favoritos de la comunidad y alguna que otra sorpresa, como Daxter (el compañero inseparable de Jak, el dúo fetiche de **Naughty Dog**). Escudriña el salón de tu casa (día y noche), la habitación, el parque... Nunca se sabe cuándo aparecerá esa criatura que tanto te gusta...

Otra de las novedades más destacables que se han incluido en esta tercera edición es el modo *Tag Team Battle*, en el cual podrás luchar contra un amigo de manera más dinámica y táctica. Asimismo, se han añadido nuevas opciones On-line para combatir contra otros cazadores de *Invizimals* a través de la red. *Anna*



RED SEEDS PROFILE

Un desconcertante Survival Horror de culto que los usuarios de PS3 no hemos podido disfrutar en Occidente

Lanzamiento
11 03
2010



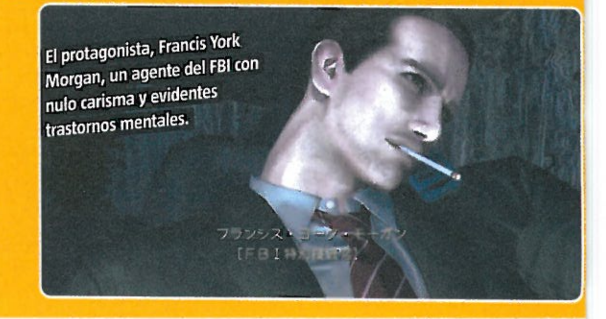
PS3
Compañía **Marvelous**
Desarrollador **Access Games**
Género **Survival Horror sandbox**

Los inicios de ***Red Seeds Profile*** no fueron fáciles. En un principio fue concebido para **PS2**, pero la cercana irrupción de **PS3** y 360 obligó a **Access Games** a modificar el proyecto. Durante el **Tokyo Game Show** de 2007 fue presentado por primera vez, bajo el nombre de *Rainy Woods* y la prensa internacional lo comparó con la serie *Twin Peaks*. **Access** volvió a paralizar el proyecto debido a esta apreciación unánime y retrasó su lanzamiento. La poca experiencia de sus creadores con las nuevas plataformas y una serie innumerable de problemas técnicos también influyeron en la decisión, y hasta principios de 2010 no vio la luz, primero en Estados Unidos y luego en Japón. El resultado: apartado técnico muy pobre, control tosco y el mismo parecido inicial a *Twin Peaks*. ¿Qué habían hecho entonces **Access** y su diseñador y director Hidetaka «SWERY» Suehiro durante todo ese tiempo? ***Red Seeds Profile*** es una calamidad poligonal, con un modelado de rostros y unas animaciones de ínfima calidad, los escenarios abiertos rozan lo absurdo, tienen un *frame rate* inestable y carecen de vida. Pero hay algo que hace especial a este *Survival Horror* de mundo abierto. Todo comienza con una secuencia que ensalza los valores principales del título: torpeza técnica sin precedentes y argumento grotesco y atrayente. Dos gemelos de corta edad descubren el cuerpo, crucificado en un árbol, de Anna Graham. Pronto conoceremos al protagonista, Francis York Morgan, un agente del FBI con evidentes problemas mentales que acude a *Greenvale* a investigar el brutal asesinato. Tras una tremenda colisión con su coche, se enfrenta a lo imposible. Los siete episodios de ***RSP***, divididos en 26 capítulos, irán desvelando una generosa cantidad de situaciones y personajes secundarios plenos de vitalidad, mezclando su clara filosofía *sandbox* con opresivas fases de acción, puro estilo *RE4*, en las que nos enfrentaremos arma en mano (barras, cuchillos, pistolas, subfusiles...) a seres de otro mundo que arquean sus cuerpos de manera inverosímil y lanzan gemidos que te pondrán los pelos de punta. Cuando peor lo estemos pasando aparecerá el asesino del impermeable rojo, hacha en mano, al que tendremos que evitar vía *QTE*. *Greenvale* proporciona un entorno abierto de generosas dimensiones para explorar a nuestro antojo, interactuar con sus habitantes, realizar 50 misiones secundarias y disfrutar de tiempo libre para pescar, buscar *trading cards* o participar en carreras. ***Red Seeds Profile*** resulta tremendamente atrayente, quizá por su tiempo personal e intransferible, o por lo macabro y oscuro de sus situaciones, o porque te lo hace pasar realmente mal ante el asesino del impermeable rojo. Le acabas perdonando su imperfecto motor gráfico, su control despiadado y esa banda sonora delirante, errática y desnortada. Se habla de precuela, secuela y edición especial...



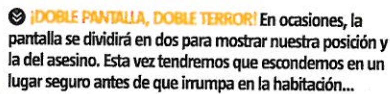
LA VERSIÓN 360 SALIÓ EN OCCIDENTE. Se llama Deadly Premonition y fue distribuida en Estados Unidos por Ignition Entertainment y en Europa por Rising Star Games. El doblaje permanece en inglés pero cuenta con subtítulos en castellano. Si también tienes una 360, consíguelo a toda costa.

TRIÁNGULO DE MUERTE...



El protagonista, Francis York Morgan, un agente del FBI con nulo carisma y evidentes trastornos mentales.



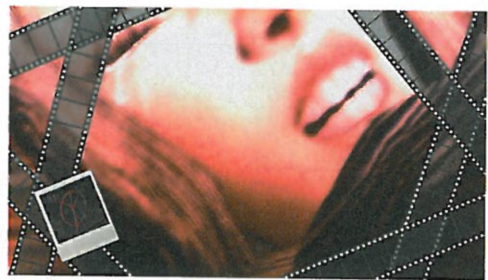


¡DOBLE PANTALLA, DOBLE TERROR! En ocasiones, la pantalla se dividirá en dos para mostrar nuestra posición y la del asesino. Esta vez tendremos que escondernos en un lugar seguro antes de que irrumpa en la habitación...






PERDERSE EN GREENVALE. El mapa será tu más fiel aliado, mostrará las ubicaciones y destinos, dónde dormir, usar el teléfono o pescar, encontrar trading cards, localización de personajes y vehículos...

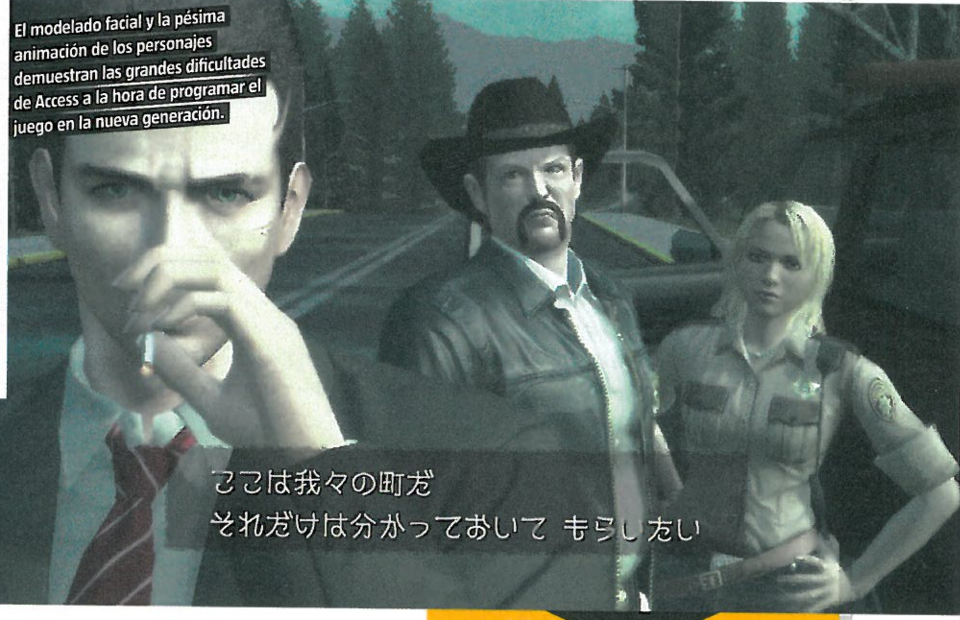


ÉL ARTE DEL PROFILING. Tu objetivo será recoger pruebas incriminatorias en los escenarios para establecer un perfil del asesino. Una vez conseguidas seremos partícipes de inquietantes secuencias.



MEJOR EN COCHE. Podrás recorrer grandes distancias en menos tiempo. No van muy deprisa, gastan gasolina y sufren daños. Puedes tocar el claxon, activar la sirena, los intermitentes y el limpiaparabrisas.

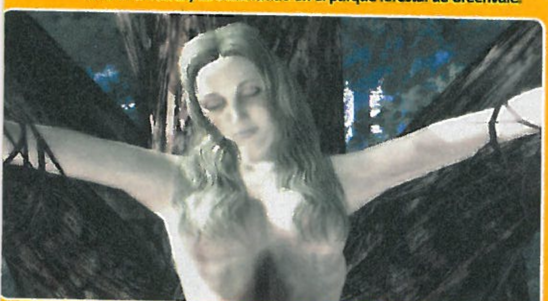




El modelado facial y la pésima animación de los personajes demuestran las grandes dificultades de Access a la hora de programar el juego en la nueva generación.

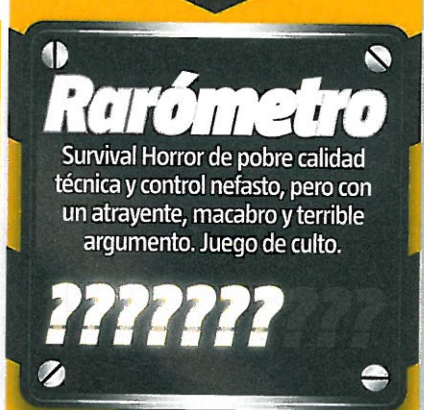
Su nombre inicial era Rainy Woods y fue concebido para PlayStation 2

Anna Graham, la camarera asesinada. Su cuerpo, crucificado y abierto en canal, es encontrado en el parque forestal de Greenvale.



El asesino del impermeable rojo. Aparecerá en los peores momentos y tendrás que librarte de él a golpe de QTE. Actúa rápido o saborearás su hacha.





Rarómetro

Survival Horror de pobre calidad técnica y control nefasto, pero con un atrayente, macabro y terrible argumento. Juego de culto.

??????????

PlayStation

Store

Analizamos todos los lanzamientos

14,99 €

El repertorio de luchadores incluye a viejos conocidos como Ryu, Ken, Akuma o Chun-Li, junto a otros más exóticos: Remy, Urien, Sean, Q, Oro, Necro o Elena. Capcom rescató a Yang, Yun, Ibuki y Makoto para SF IV y sus secuelas.

Por fin podrás disfrutar en PS3 con el Street Fighter más exigente y laureado de todos los tiempos.

Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Oro

STREET FIGHTER III
THIRD STRIKE *ONLINE EDITION*





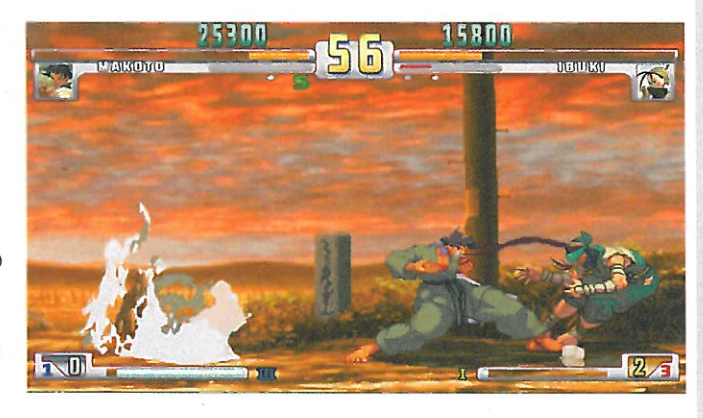
Género
Lucha
Compañía
Capcom
Desarrollador
Iron Galaxy
Jugadores
On-line
Sí
Texto-Voces
Castellano-inglés

Podremos no estar de acuerdo con la política de secuelismo desatado que está llevando **Capcom** últimamente, pero seríamos unos ingratos si no alabáramos el mimo con el que está trasladado a *PS Store* su legado recreativo. Todavía seguimos limpiándonos la baba ante el *combo Final Fight/Magic Sword* cuando ha irrumpido ***Street Fighter III: Third Strike***, aclamado por muchos como el mejor juego de lucha 2D de la historia. La adaptación, una vez más, ha sido modélica. Al menos en el campo de la jugabilidad. Esta *coin-op* de 1999 sigue siendo tan exigente como el primer día y por eso quizás no caló entre el gran público como lo hizo *SF II* o más recientemente *SF IV*. Pero preguntad a un fanático de la lucha y veréis cómo se agigantan sus pupilas al hablar del sistema de *Parrys*. Un aspecto que, por supuesto, **Capcom** ha cuidado al máximo en el salto a *PSN*. De hecho, en el juego encontraréis un modo de Pruebas cuyo máximo desafío es emular el mítico duelo entre Daigo y Justin Wong durante el torneo EVO de 2004. Tal cual.

Capcom y **Iron Galaxy** han realizado no pocos esfuerzos para minimizar el *lag* al jugar On-line, al tiempo que nos proporcionan diferentes tipos de filtros para los gráficos: desde un horrendo suavizado al pixel puro, pasando por incorporar *scan lines* y una pantalla de bordes abombados al estilo de las *coin-op* añejas. Todo un detalle, aunque los escenarios han perdido mucha calidad en la conversión, o al menos esa es la impresión que nos ha dado. ¿Será el precio que hay que pagar por jugar a 720p? *Nemesis*



ESTO ES PURISMO EXTREMO, SEÑORES. Activa el modo Scan Lines y el modo de pantalla Recreativa y serás transportado hasta los recreativos de tu barrio, a finales de los 90.



EVALUACIÓN

El Street Fighter más exigente de todos los tiempos (y el más alabado) llega a PSN con multitud de modos de juego y un On-line impecable. ¿Te ves capaz de emular al maestro Daigo y encadenar un Parry tras otro? Ahora tienes la oportunidad de demostrarlo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,7	8,8	9,3	9,4	9,5	9,4

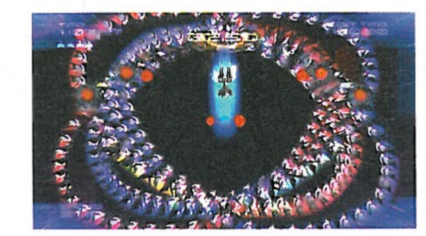


Buen detalle lo de los filtros, pero los escenarios se ven demasiado borrosos.

¿Por qué crees que dicen que es el mejor arcade de lucha 2D de la historia?











El equipo creador de Galaga Legions DX lo es también de Pac-Man Championship Edition DX, y se nota en la obsesión por las puntuaciones altas.



9,99 €

Test

GALAGA LEGIONS DX



Género
Shooter
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
Namco Bandai
Jugadores
On-line
Sí (puntos)
Texto-Voces
Castellano

El objetivo del jugador en ***Galaga Legions DX*** no es sobrevivir, como en tantos juegos de naves. Por supuesto, nuestra nave explota al contacto con las asfixiantes oleadas de insectos espaciales, pero es relativamente fácil salir airoso de los combates gracias a un efecto de ralentización que se activa automáticamente cuando estamos en peligro. El genuino objetivo de este ***Galaga Legions DX***, la primera vez que esta versión remozada del clásico se acerca a la *Store*, es hacer puntos. Es un juego centrado casi exclusivamente en las tablas de puntuación y que exige al jugador mejores reflejos que rivales de todo el mundo.

Para ello, hay que entender que el objetivo es eliminar oleadas de enemigos usando las armas a nuestro alcance, los satélites posicionables en modo conjunto o espejo, y aniquilando a los jefes o a los insectos explosivos lo más rápido posible. El tiempo que sobre después de cada grupo de oleadas se suma al total, y en el grupo de oleadas final... la puntuación es doble. Y esa es la misión: rascar segundos en cada oleada para que el tiempo del último nivel sea el máximo posible. Te acabarás el juego en una tarde, pero lo rejugarás una y otra vez.

Obviamente, aquel que busque un juego de mera supervivencia espacial se frustrará con un título que, en términos estrictos, es «fácil». Pero los jugadores más talluditos, aquellos que gusten de memorizar patrones de ataque para rascar unos puntos aquí y allá, estarán encantados con un juego cuya mayor virtud es su adictiva rejugabilidad. *John Tones*



Si eres fan del clásico arcade y sus icónicos insectos del espacio exterior, puedes activar un filtro gráfico que da un aspecto retro a las naves.



Busca los explosivos y los jefes de oleada. Puntuarás menos pero rascarás unos preciosos segundos que exprimir en el último nivel.

EVALUACIÓN

Dejando aparte su concepto y su mecánica, que despertará tanto odios furibundos como adhesiones descontroladas, Galaga Legions destaca por la chisporroteante y enloquecida belleza gráfica de las masivas oleadas de insectos espaciales.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,4	8,0	8,8	8,5	-	8,6

Fuegos artificiales del espacio exterior, estilo perfecto para un juego como este.

No para todos los públicos. Pero si le pillas el punto, estarás enganchado.



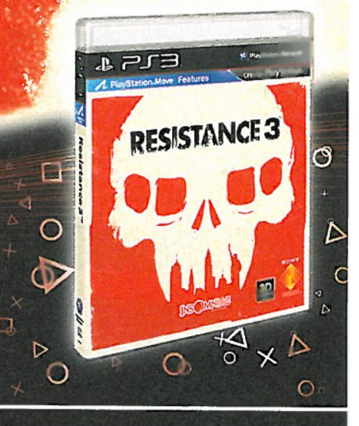
RESISTANCE 3™

TÚ ERES LA RESISTENCIA

El mundo por el que luchamos está en ruinas. Las quimeras nos lo han quitado todo: nuestras casas, nuestras familias, nuestra humanidad. Pero es el momento de recuperarlo. Enfréntate a quimeras más inteligentes y evolucionadas o únete a otros supervivientes y lucha online. Eres la última oportunidad de contraatacar. Tú eres la resistencia.

myresistance.net

YA A LA VENTA

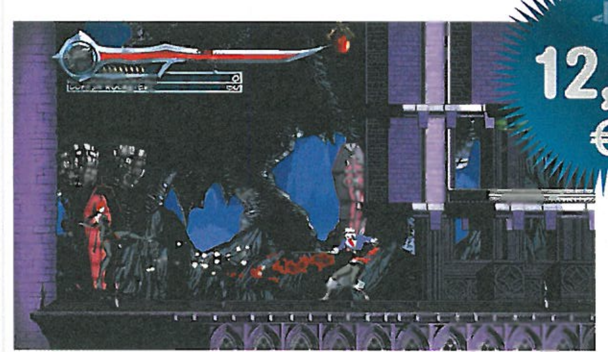


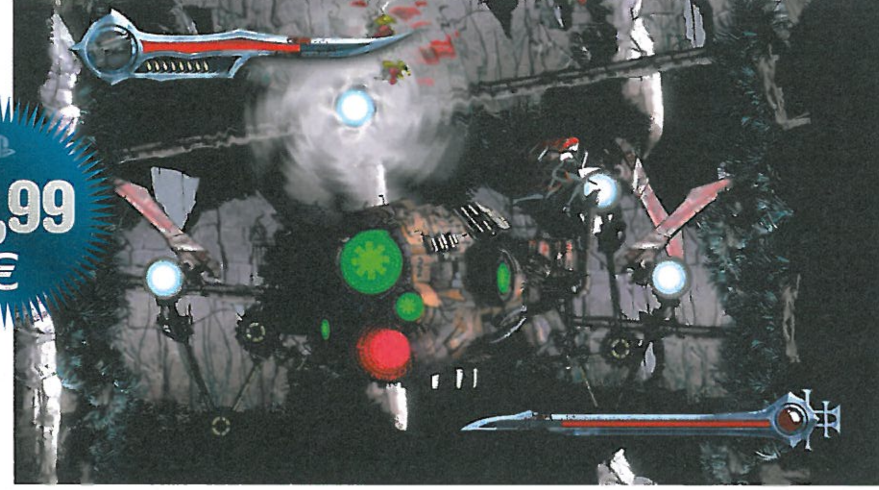


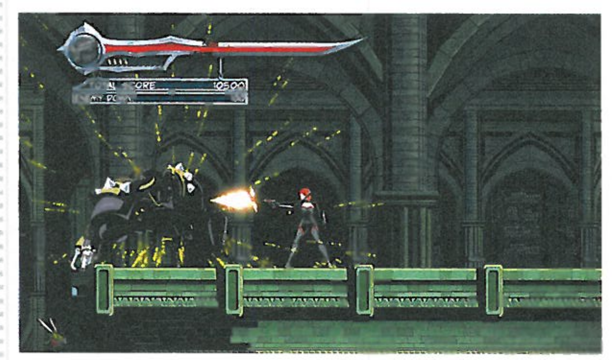


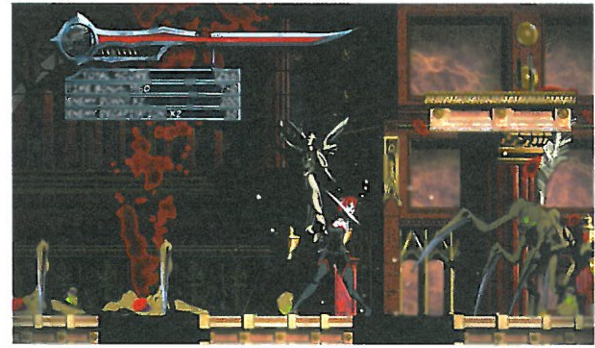
Analizamos todos los lanzamientos

12,99 €









Entre los jefes finales hay desde máquinas diabólicas a riñones gigantes que vomitan bilis.

Los enemigos convertidos en grotescos surtidores de sangre estarán a la orden del día en tu periplo.

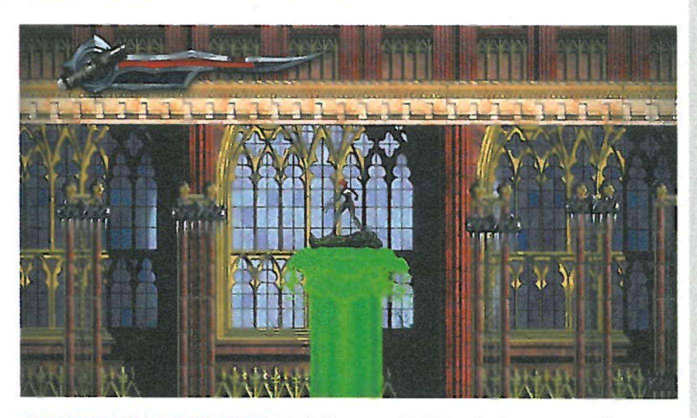
BLOODRAYNE BETRAYAL

Test

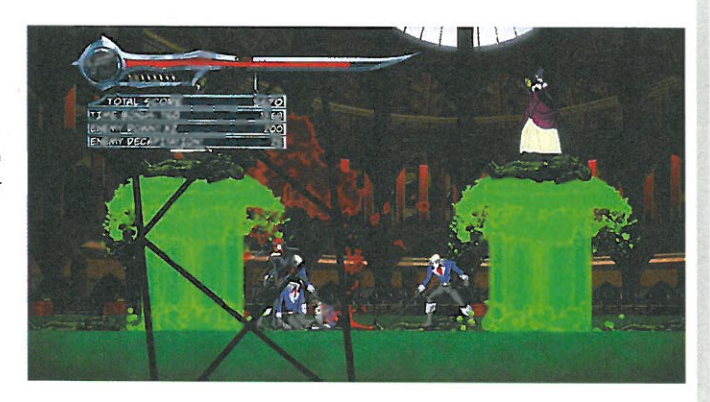


Género **Acción**
Compañía **Majesco**
Desarrollador **Wayforward Technologies**
Jugadores
On-line **No**
Texto **Castellano**

No es disparatado pensar, dado el historial de excelencia en el terreno de los *arcades* de mecánica clásica de **Wayforward Technologies** (algunos ejemplos: *Thor* para DS, *Justice League Heroes: The Flash* para GBA, *Contra 4* para DS), que este desembarco de la compañía en una máquina de **Sony** (atentos al futuro *Silent Hill: Book Of Memories* para **Vita**) iba a ser originariamente una entrega *arcade* de *Castlevania*. La ambientación de **Betrayal** es un refrito de temas vampíricos con un punto neogótico muy interesante, y la banda sonora está pletórica de guitarrazos de inspiración metalera y nipona. Posee innumerables detalles que recuerdan a la mítica saga de **Konami**, aunque carece de sus arrebatos de *Action RPG* o la profunda base de exploración de escenarios. Lo que sí supone este juego de **Wayforward** es un monumental guiño a formas de jugar prácticamente extintas: endiabladamente difícil, **Betrayal** exige nervios de acero y un profundo conocimiento de todas las posibilidades de combate de la vampiresa Raven, desde las armas de fuego a los mucho más intensos *combos* cuerpo a cuerpo. Raven puede recuperar energía chupando sangre a sus adversarios y convertirlos en bombas andantes, tendrá que combinar potencia y agilidad para acceder a zonas aparentemente inalcanzables, y dominar el arte de esquivar el combate y combinarlo con ataques. El jugador más inexperto llorará de frustración en el tercer nivel, y el talludito se sorprenderá con exigencias dignas de hueso duro de roer de Mega Drive o Super Nintendo. *John Tones*



BARROQUISMO DE ULTRACOLORES. El detallismo arquitectónico de algunos escenarios convierte este Bloodrayne en una versión desquiciada de los Castlevania más locos.



EVALUACIÓN

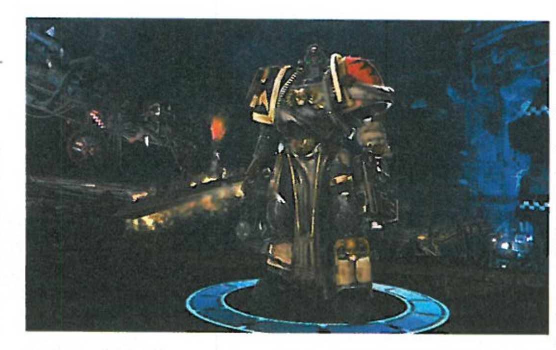
Si nunca te terminó de llamar la atención la saga Bloodrayne, cosa perfectamente normal, no te preocupes: la franquicia es lo de menos en un juego planteado como un perfecto, preciso y muy puñetero homenaje a la mejor acción 2D.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,8	8,0	8,8	7,2	-	8,8

Sorprendentes y de siniestro colorido, a ratos casi experimentales.

Desde luego, no para todos los públicos, pero el sabor clásico es perfecto.





Las diferencias entre los distintos tipos de marine son mínimas: se distinguen sobre todo por la potencia de su ataque cuerpo a cuerpo.



Los jefes finales son un suplicio por el que no tendrás más remedio que pasar a sangre y fuego.



7,99 €





WARHAMMER 40,000
KILL TEAM

Test

Género
Acción
Compañía
THQ
Desarrollador
Juice Games Ltd.
Jugadores
On-line
No
Texto-Voces
Castellano-inglés

Tal y como viene convirtiéndose en una curiosa y a menudo agradecida costumbre en los últimos tiempos, uno de los lanzamientos más esperados del mes es acompañado por una versión reducida y descargable, a menudo cambiando la mecánica y el desarrollo, pero usando los mismos personajes o ambientación que su compañero destinado -en teoría- a reventar las listas de ventas. Es el caso de la inevitable versión de acción en miniatura con doble *stick* que tan bien conocemos los adictos a las novedades de la *Store*, y que tiene el honor de ser la primera incursión de la franquicia *Warhammer 40,000* en el género de la acción pura. El jugador controla a un ultramarine terrestre entrando en un *Ork Kroozer* y arrasando con todo lo que se encuentra: pequeñas misiones (reventar motores, acabar con oleadas de enemigos, defender una posición...) van puntuando el ritmo de un juego que, esencialmente, solo consiste en liquidar a todo lo que se menea.

El jugador puede escoger entre cuatro categorías iniciales de marine, pero sus diferencias, salvo la estética, se ciñen a los ataques de *melée*, y la verdad es que no los usarás demasiado, ya que el exceso de enemigos suele ser abrumador. Tienes granadas y ataques especiales, pero tu auténtico apoyo es un compañero, con el que puedes compartir partidas multijugador, por desgracia solo en local. Un modo llamado Supervivencia, en el que hay que sobrevivir a abusivas y continuas oleadas de orcos pone la puntilla a un juego sin nada que lo convierta en imprescindible, pero sin duda obligatorio para fans del universo *Warhammer*. *John Tones*



Como en un juego de zombis, las oleadas de orcos parecen a veces no acabar nunca. Te divertirás, si te gusta esa sensación agobiante, con el modo Supervivencia.



El sistema de control con dos sticks comienza a ser un tópico entre juegos de acción descargables, pero sigue siendo tan efectivo y divertido como en los clásicos.

EVALUACIÓN

Sus cuatro horas de acción intensa y con posibilidad de cooperativo local son sencillas, directas e irreprochables. Una compra inevitable si estabas harto de que el mundo de fantasía de Warhammer se limitara al género de la estrategia en tiempo real.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
7,9	7,5	8,0	7,0	-	8,0

Minúsculos, pero detallados y bien diseñados. Lo mejor, los estupendos escenarios.

Acción de doble stick: limitada pero efectiva. Buen modo de supervivencia.



UNA CONFERENCIA CON CHICHA

Antes de dar el pistoletazo al COD XP 2011, Eric Hirshberg (CEO de Activision), Robert Bowling (Infinity Ward) y Michael Condrey (Sledgehammer) glosaron a los 350 medios convocados algunas de las virtudes de COD MW3. Se resaltó la importancia de los 60 fps en los gráficos de los Modern Warfare, adelantaron algunos detalles sobre COD Elite y, para delirio de la audiencia, se estrenó a nivel mundial Operation Kingfish, un impresionante corto inspirado en MW que le da mil vueltas a todo el cine pirotécnico que nos llega de Hollywood.





El COD XP 2011 se centró por completo en los modos multijugador. No se desveló ningún nuevo dato sobre lo que ofrecerá el modo Historia del juego.







COD MODERN WARFARE 3



Activision convierte durante tres días los viejos hangares de Howard Hughes, en Los Ángeles, en el campo temático del Deathmatch y el Killstrike. Todo ello con un único objetivo: revelar al mundo el multijugador de Modern Warfare 3. Nosotros estuvimos allí, y sobrevivimos para contarlo.

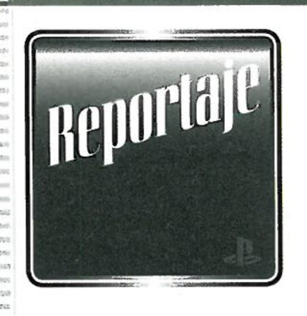
PS3

Hace ya años que *Call Of Duty* pasó de ser otra franquicia FPS más para convertirse en un fenómeno cultural. Lo que nació en 2003 como un competidor más de la por entonces intocable saga *MOH*, se ha erigido con los años en un coloso capaz de acoger más jugadores On-line, en un sólo día, que el aforo completo de los 80 estadios más grandes del mundo. Miles de estos guerrilleros del *pad* acudieron hasta Los Ángeles, bajo la llamada del **Call Of Duty XP 2011**, para probar en primicia el multijugador del inminente ***Modern Warfare 3*** y disfrutar de un auténtico parque temático que incluía *paintball*, tirolina y otras actividades inspiradas en la saga. Cada uno pagó religiosamente 150$ por su entrada (un dinero destinado a *Call Of Duty Endowment*, una organización benéfica destinada a ayudar a los soldados a integrarse en al vida civil). El evento acogió, además, la fase final del campeonato de *COD* en el que 32 equipos de todo el planeta (incluyendo los españoles *Pain*) se disputaron una bolsa de 1 millón de dólares (400.000$ para el ganador).

COD XP fue el punto de encuentro entre desarrolladores, prensa y jugadores, un auténtico festín *shooter* en el que era posible combatir a los zombis de *COD Black Ops* o rememorar los duelos multijugador de los anteriores *Modern Warfare* frente a los cientos y cientos de televisores dispuestos en distintas áreas. Como era lógico, las mayores colas se concentraban alrededor de ***MW3***.

LA EVOLUCIÓN DEL MULTIJUGADOR

Infinity Ward, con la colaboración de **Sledgehammer Games** y **Raven Software**, parece haber superado la crisis que provocó la marcha de Vince Zampella (capo de **Infinity Ward**) y algunos de sus hombres. Si bien es cierto que, a primera vista, el multijugador de ***MW3*** no se aleja demasiado del modelo creado por entregas anteriores, esta tercera parte incluye no pocas sorpresas que van mas allá del anunciado *COD Elite*.





Esta captura, englobada por Activision bajo la etiqueta Elite, nos da algunas pistas de lo que nos podría ofrecer el modo de pago de COD: ¿Máscaras de hockey?





Las colas eran omnipresentes en todo el recinto: nadie quería regresar a casa sin exprimir a tope el multijugador de MW3.

Los americanos OpTic Gaming ganaron en la final a los ingleses infinity, y se llevaron los 400.000$ de vellón.

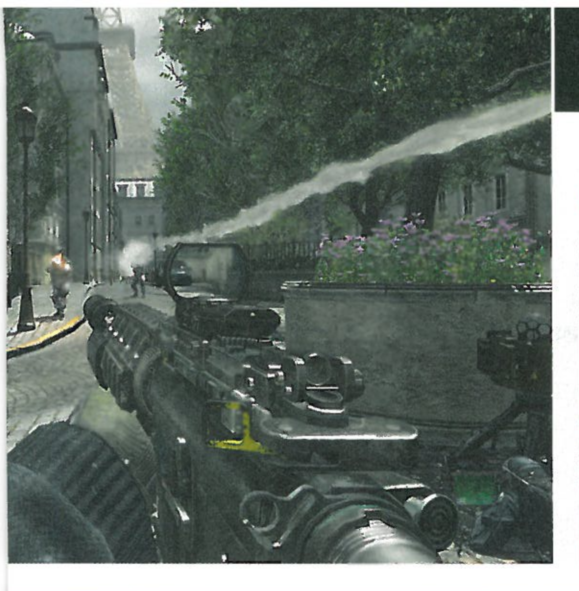


En Kill Confirmed tendrás que recoger las identificaciones de los enemigos caídos

Una de las señas de identidad de los *COD*, los *Killstreaks*, regresan con mejoras y la voluntad de recompensar mucho más que la muerte de los enemigos. Los nuevos *Strike Packages* te permitirán disfrutar de *Killstreaks* diseñados según tu forma de jugar, y con los que asumirás ventajas y riesgos. *Assault Strike* es la mejor elección para los jugadores más agresivos. Encadena muertes enemigas y podrás pedir el apoyo de helicópteros y los aviones no tripulados *Predator*, así como la de Drones de asalto (10 muertes) y *Juggernauts* (15). La mecánica es idéntica a la de *MW2*: cuando te maten, el contador se reseteará a cero. El paquete *Support Strike* está más orientado a dar soporte a tus compañeros y tiene la ventaja de que tu contador de muertes no se reseteará cuando caigas bajo las balas enemigas. Aquí tendrás a tu alcance torretas SAM (8 muertes), Drones aéreos de reconocimiento (10) o incluso los servicios de un bombardero invisible (14). Por último, el paquete *Specialist* propone algo completamente distinto: encadenar muertes enemigas te proporcionará *perks* adicionales, al margen de los que hayas elegido antes del combate. A partir de la octava muerte tendrás acceso a todos los *perks* del juego hasta el momento en que mueras (de los nuevos, nuestros favoritos son *Assassin* y *Stalker*).

MW3 también desplegará una buena selección de *Death Streaks* a elegir, para los que no solemos tomarnos la muerte con deportividad. Desde *Revenge* (localiza en el mapa al tipejo que acaba de matarte) hasta *Dead Man's Hand* (lo que se llama el fiambre sorpresa: al morir te conviertes en una trampa explosiva).

También se ha incorporado un nuevo modo llamado *Kill Confirmed*, en el que ganarás puntos extras por recoger las »

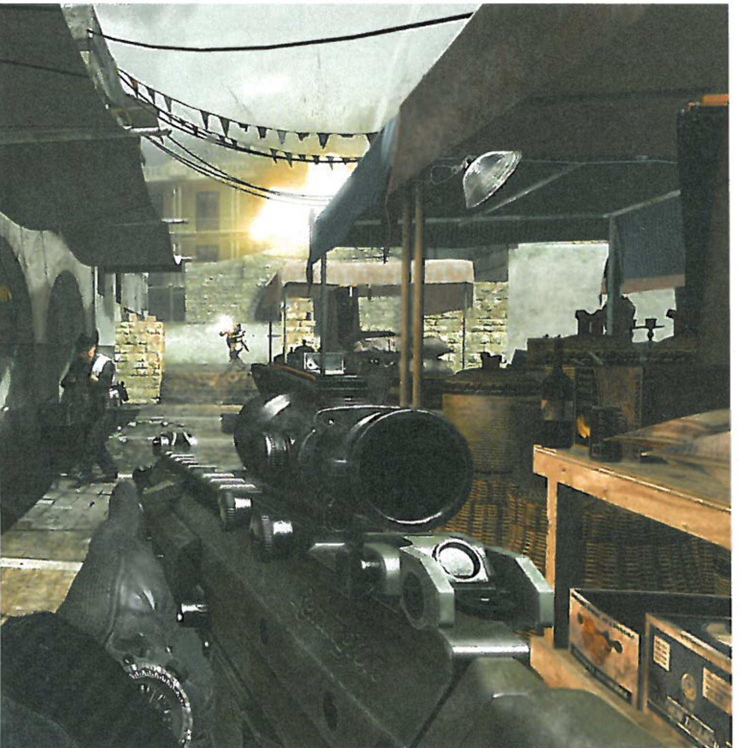


Underground era uno de los mapas que pudimos probar en el COD XP 2011. Ese autobús y la Union Jack dan bastantes pistas de su localización... ¿Verdad?





El equipo español PAIN (Iván Iglesias, Rubén Serrano, Alejandro Marcos y José Manuel Navarro) llegó a octavos de final, todo un logro. ¡Bravo, titanazos!





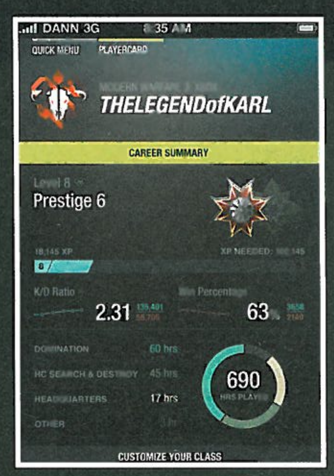
Perks y killstreaks han sido mejorados para equilibrar aún más el modo multijugador

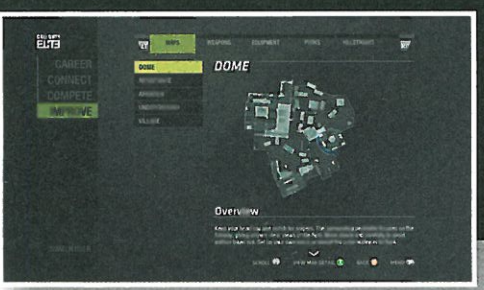
The Dome se tiñó de sangre durante las dos jornadas que duró el COD XP. Bueno, tres, si contamos la tarde previa, exclusiva para prensa.







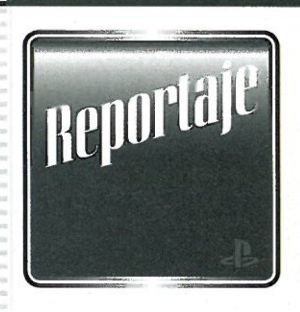






COD ELITE: FACEBOOK, CLANES, TORNEOS, APPS Y MUCHO MÁS...

Uno de los objetivos del **COD XP 2011** era mostrar en qué consiste *COD Elite* de manera clara y concisa. El servicio estará al alcance de todos los jugadores de ***COD MW3*** y *COD Black Ops* de forma gratuita, aunque habrá una versión *Premium* de pago, con una suscripción anual de 49,99$. Ambas versiones permitirán crear y gestionar clanes, utilizar tus contactos de *Facebook* y competir en torneos para ganar premios (iPad, TV o un *Jeep*). Acceder a guías de estrategia, subir vídeos al *Elite Theater* y manejar tu perfil desde la web o desde *apps* de iPhone y *Android*. La suscripción *Premium* añade además competiciones diarias, DLC mensuales, competiciones diseñadas para clanes, 8 veces más capacidad para subir vídeos en *Elite Theater* y acceso a *Elite TV*, un canal con contenidos diseñados por Ridley y Tony Scott, y Will Arnett y Jason Bateman. En EE.UU. la edición *Hardened* incluirá una suscripción a *COD Elite*.





Irrumpe en el campo de batalla al más puro estilo John Woo, empuñando una Desert Eagle en cada mano. El gallina de la torreta, bien escondido, no vaya a ser que se despeine.

En la beta mostrada en el COD XP 2011 llegamos a contabilizar 5 clases distintas (Grenadier, First Recon, Overwatch, Scout Sniper y Riot Control), aunque al final nos decantamos por diseñar nuestra propia clase. Y así nos fue.



El modo Kill Confirmed se inspira sin disimulo en Crysis 2. Aquí tendrás que recoger las Dog Tags de los enemigos caídos para ganar puntos extra, o bien intentar recuperar las de camaradas derrotados. Ojo, porque en Los Ángeles más de uno usaba las chapas como cebo para cazar un pardillo tras otro.





OJO AL PARCHE

Estos viriles parches de tela eran la recompensa por participar en cada una de las actividades que ofrecía el COD XP: Scrap Yard por sobrevivir al paintball, Zipline por deslizarte en tirolina, Juggernaut Sumo por pelearte vestido de mamarracho XXXL, Live Panels por asistir a una charla sobre COD Elite...

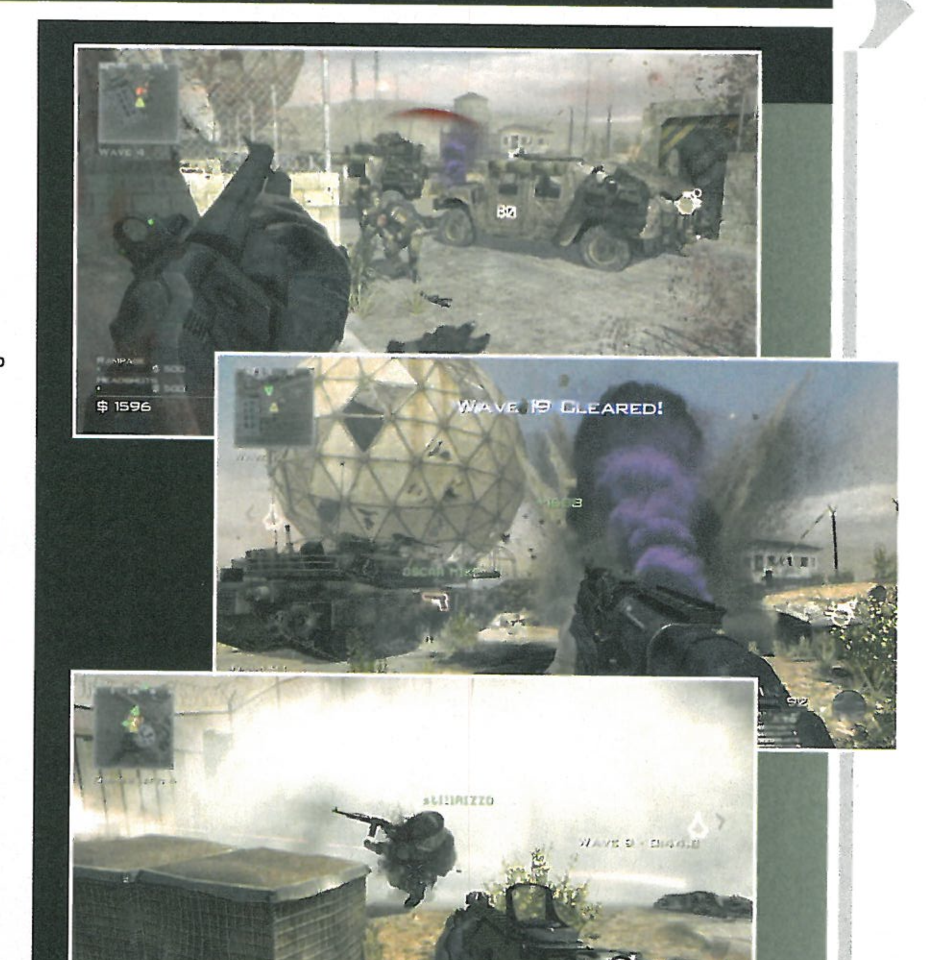


A un servidor le mataban hasta en la pantalla de selección de arma.



Liquida nueve enemigos seguidos y podrás activar el clásico Killstreak AH-6 Overwatch. Un helicóptero que hace trizas todo lo que pilla.





SPEC OPS: EL COOPERATIVO ELEVADO AL CUBO

Como no todo iba a ser volarnos los sesos entre nosotros, en el **COD XP 2011** también se dio la oportunidad de probar el modo *Spec Ops*, heredado del *MW2*. Aunque el juego final desplegará además un modo *Mission* en el que deberás unir fuerzas con un amigo para ir completando objetivos, en Los Ángeles solo se pudo probar el modo *Survival*, en el que dos jugadores intentan sobrevivir a oleadas y oleadas de fulanos (cada vez más feroces y resistentes). A diferencia de los zombis de **Treyarch**, los enemigos aparecen en puntos totalmente aleatorios e incluso llegan a desembarcar de helicópteros. Pudimos comprobarlo en *Resistance* y *Dome*, dos de los 16 mapas que acogerán los modos multijugador de ***COD MW3***.

Aún queda por revelar qué nos deparará el modo Historia. El COD XP 2011 solo se centró en los modos multijugador.

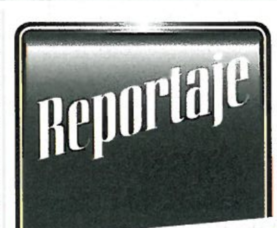
chapas de identificación de los enemigos caídos o recuperar las de tus aliados. Una idea «inspirada» por *Crysis 2*, y que penalizará a los «camperos». En *Team Defender* habrá que disputarse una bandera con el equipo rival: simple y apasionante. Por lo demás, aquí encontrarás el resto de modos que han convertido a los *MW* en un fenómeno global (*Free-for-All*, *Team Death*, *Domination*...) y una buena sartenada de nuevos modos para las partidas privadas, que podrás customizar a tu antojo: *Infection*, *Juggernaut* (el que mate al coloso se convertirá en él), *Team Juggernaut*, *Drop Zone*, *One in the Chamber*...

UN MUNDO DE POSIBILIDADES

Y aquí no acaban las sorpresas, ni mucho menos. ***MW3*** pule aún más el sistema de mejoras de armamento de entregas anteriores. Podrás customizar más de 40 armas a niveles inimaginables, desde incorporar los típicos silenciadores y mirillas, hasta reducir el retroceso.

El juego final desplegará 16 mapas distintos, pero en el **COD XP** pudimos jugar en cinco de ellos (*Resistance*, *Dome*, *Underground*, *Village* y *Arkaden*) repartidos en distintos lugares del planeta: Inglaterra, Francia o Alemania. Por último, saboreamos el *Survival Mode*, un aperitivo de cooperativo *Special Ops* que discurre en los 16 mapas del multijugador y que, junto al modo *Mission*, desplegará su propio sistema de *rankings*.

Lo grandioso es que aún queda por desvelar qué nos deparará el modo Historia de ***COD Modern Warfare 3***. El evento de Los Ángeles solo tenía una misión: mostrar a la millonaria comunidad de jugadores On-line de *COD* las posibilidades de diversión que desplegará el multijugador del tercer *MW*. Y lo ha cumplido sobradamente. Ahora a ver quién es el guapo que concilia el sueño hasta que llegue el 8 de noviembre...



UN AUTÉNTICO PARQUE TEMÁTICO

Activision preparó un montón de actividades para los fans, inspiradas en el universo COD. Merecía la pena tostarse bajo un sol de justicia para disfrutar de ellas.



BURGER TOWN. Cuando el hambre aprieta, nada mejor que comer en un restaurante idéntico al que aparecía en COD: Modern Warfare 2.





FAMOSEO. La modelo Marisa Miller y los actores Michael Rooker y William Fichtner se dejaron caer por el evento.



UN PASEO BAJO LAS BALAS. Pudimos comprobar la dureza del Jeep Wrangler Rubicon en un tour movidito que incluía un simulacro de tiroteo a cargo de veteranos y miembros activos del ejército de EE.UU.

THE PIT. Recreaba el tutorial de MW2. Tuvimos que correr sin dejar de disparar, con balas de pintura, sobre las dianas.



PAINTBALL. La réplica, a tamaño real, del escenario Scrap Yard de MW 2 acogió cruentos duelos con balas de pintura.

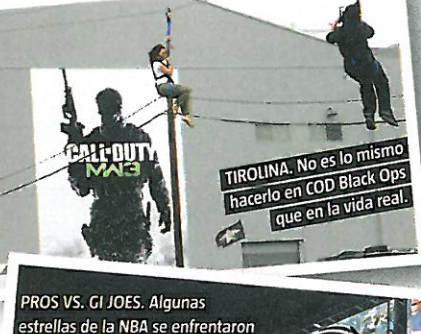






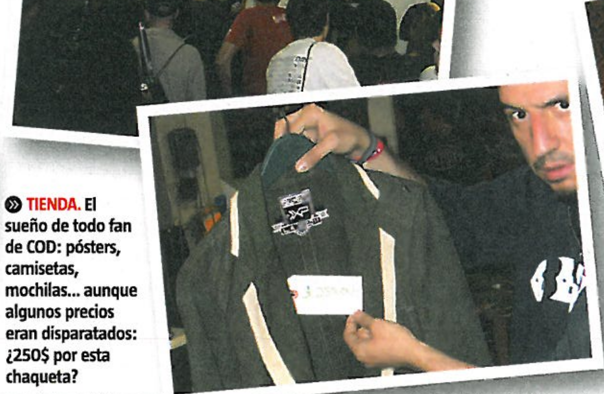


SUMO JUGGERNAUT. Tras disfrazarnos de sacos de patata, se nos dio ocasión de ajustar cuentas con los redactores de la competencia.



TIROLINA. No es lo mismo hacerlo en COD Black Ops que en la vida real.

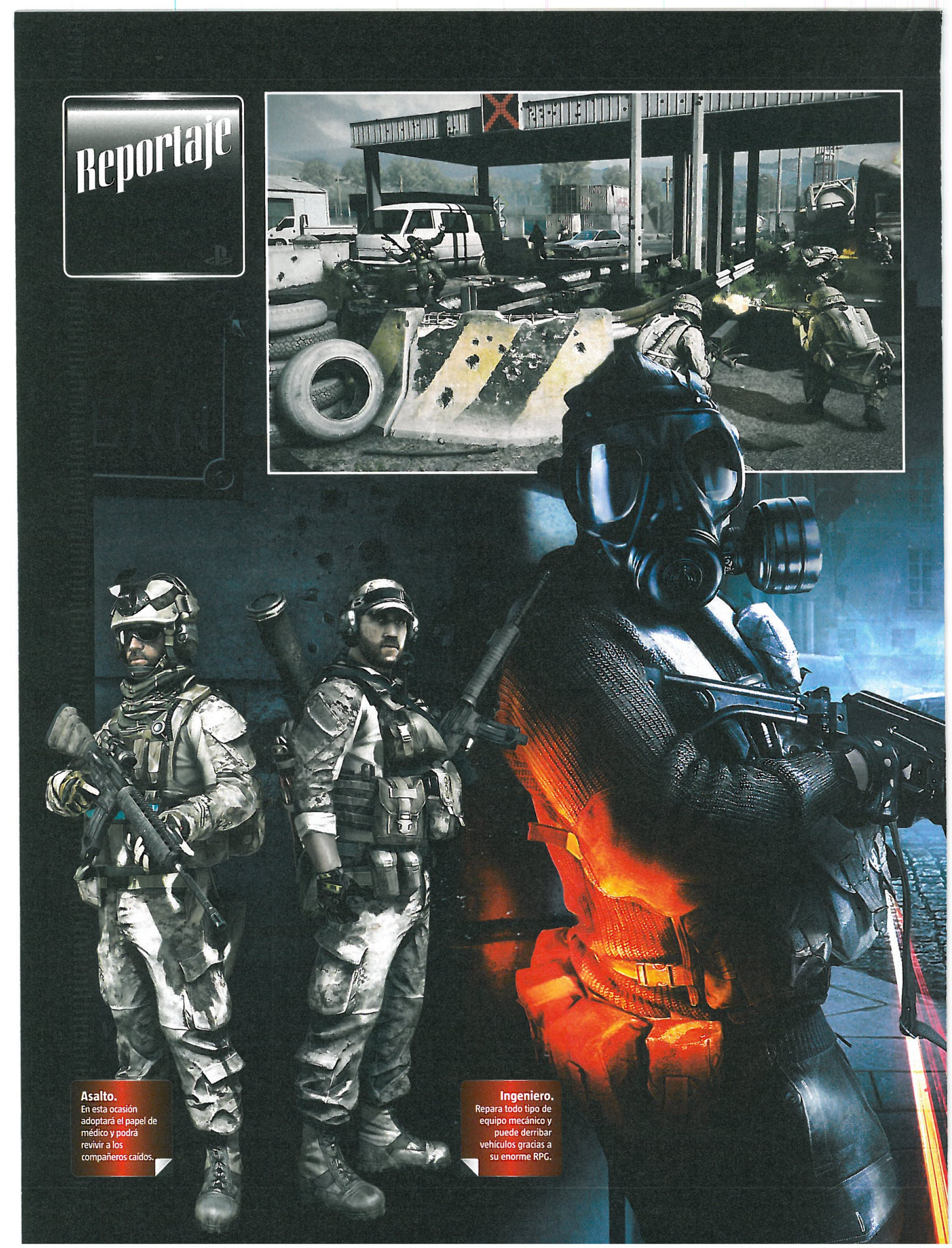
PROS VS. GI JOES. Algunas estrellas de la NBA se enfrentaron On-line a militares destinados en Afganistán y Oriente Medio.



TIENDA. El sueño de todo fan de COD: pósters, camisetas, mochilas... aunque algunos precios eran disparatados: ¿250$ por esta chaqueta?



CONCIERTOS. La primera jornada culminó con el concierto de Dropkick Murphys. La noche siguiente llegaría el turno de Kanye West.



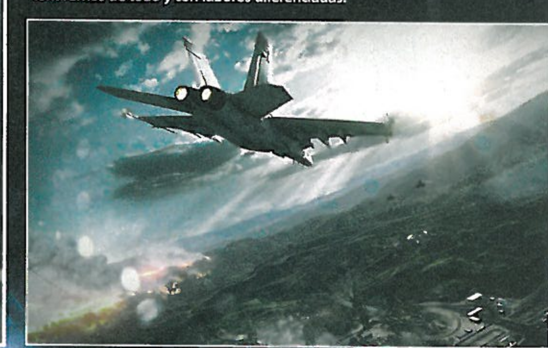
Asalto.
En esta ocasión adoptará el papel de médico y podrá revivir a los compañeros caídos.

Ingeniero.
Repara todo tipo de equipo mecánico y puede derribar vehículos gracias a su enorme RPG.





VUELVEN LOS CAZAS. No podía ser un Battlefield sin la presencia de distintas máquinas de guerra que surcaran el cielo, el mar o la tierra. En Battlefield 3 tendremos de todo y con labores diferenciadas.







FANTASMAS DE GUERRA. Gracias a las sombras dinámicas podremos descubrir el paradero de los soldados enemigos en los escenarios cerrados.

BATTLEFIELD 3

El género más exprimido durante la actual generación de consolas alcanzará su punto álgido este otoño con el enfrentamiento de dos pesos pesados del género FPS bélico, que librarán cruda batalla por un trono al que le ha faltado un aspirante serio durante los últimos años. O al menos hasta el día de hoy...

PS3

Una eterna lucha por la hegemonía en la guerra moderna está por desatarse. Desde el anuncio de ***Battlefield 3***, todas las promesas de los suecos de **DICE** se han cumplido con creces, envalentonando las previsiones de **Electronic Arts** y también dando confianza al público para apostar por esta nueva incursión en la serie *Battlefield*. A tan solo un mes del lanzamiento del juego, las reservas de ***Battlefield 3*** alcanzan los 1,25 millones de unidades, muy superiores con respecto a su antecesor, *Bad Company 2*, y con unos números que presagian un éxito que parece asegurado por un trabajo bien hecho: una jugabilidad y una tecnología muy avanzada para la presente generación de consolas. Aunque la serie *Battlefield* siempre se ha caracterizado por un mayor enfoque hacia la vertiente multijugador, en esta ocasión, y con la intención de **EA** de arrebatar cuota de mercado a **Activision** en el género bélico, el modo Campaña se ha cuidado mucho más. Está ambientado en una guerra de un futuro no muy lejano y donde el jugador se sumergirá en diversas localizaciones de todo el mundo, ya sean cálidas o frías, e incluso en grandes ciudades con edificios derrumbándose a nuestro paso. El guion ha sido ideado para ofrecer al usuario una montaña rusa de sensaciones sin tiempo de pausa y con un componente adrenalítico incomparable. En todo caso, disparar no será el único lenguaje a utilizar en ***Battlefield 3***, pues intentando abrazar cierto realismo, tendremos que actuar a modo de equipo con la CPU, que contará con una IA muy elevada con momentos donde la máquina flanqueará zonas, hará coberturas o hablará consigo para dotar de mayor carácter cinematográfico a un guion visual muy potente. Todo esto va a derivar en misiones de gran variedad, donde además de disparar bastante habrá que rescatar civiles, o bien hacer uso de los vehículos característicos de la serie, con un regreso de los cazas espectacular. ***Battlefield 3*** ha sorprendido en toda feria que ha visitado y recientemente lo hizo en la **GamesCom**, en la que fue galardonado como el Mejor Juego de la feria europea. En Alemania, **DICE** mostró el juego cooperativo que soportará ***Battlefield 3*** gracias a unas misiones especiales ajenas al modo Campaña, donde hasta dos jugadores podrán disfrutar. Estas misiones, que ascienden a una decena, fomentan el »



A LA VENTA EL 27 DE OCTUBRE 2011





NUESTROS COMPAÑEROS. En Battlefield 3 casi nunca iremos solos. Debemos avanzar con la CPU en un conflicto donde nosotros seremos uno más y no un héroe solitario. DICE busca el realismo también en este campo.







EN TERRENO URBANO O A CAMPO ABIERTO. La variedad de situaciones y escenarios es digna de mención.





El escenario claudicará a nuestro paso gracias a la potencia de nuestro fuego. La destrucción masiva nos espera.

trabajo en equipo en escenarios nuevos y otros revisitados del modo Campaña, que alcanzan una nueva dimensión.
Si la oferta jugable que sirve para uno y dos jugadores es excelente, lo mismo se puede decir del componente multijugador On-line del título, la baza de esta franquicia. Aunque en consolas tendremos que conformarnos con multijugador a 24 jugadores, es el número ideal para sacar todo el provecho del potencial de este modo. El multijugador será un conjunto de experiencias bien hilvanadas que exponen toda la experiencia de **DICE** en este campo, junto con la excelente telaraña visual y jugable construida para la campaña. Pero hablar de ***Battlefield 3*** es hablar del motor *Frostbite 2*, el exponente diferenciador de este título con cualquier otro FPS del mercado. Desde su presentación hasta hoy en día, este motor ha sido catalogado en multitud de ocasiones como un «motor gráfico de próxima generación que puede ser disfrutado en la actual», y con bastante razón. Los gráficos de ***Battlefield 3*** son sencillamente espectaculares, basándose en pilares como las animaciones, la escala de batalla, el sonido realista, el poder de destrucción y el renderizado.
El título sorprende en cada uno de estos aspectos, con unas texturas de muy alto nivel, iluminación en tiempo real, una IA eficiente de los compañeros y soldados enemigos, detalles impagables en los interiores y exteriores, y un espectacular sistema de físicas y partículas que podremos ver en la destrucción de los edificios, y en prácticamente todo aquello que contemples a tu paso. Desde **DICE** prometen más de 100 horas de juego liberando todos los desbloqueables, aunque también está por desvelar una especie de pase On-line que desean implementar para el juego. El trabajo ya está realizado y solo queda ver su comportamiento en el mercado, donde **EA** espera poner la primera piedra de un futuro reinado de la serie en el género. El próximo 27 de octubre será el pistoletazo inicial de una guerra inolvidable donde los jugadores serán los beneficiados.



Apoyo. Ametralladoras ligeras y equipo pesado en su afán de combatir a las hordas de soldados.

Reconocimiento. Equipado con un rifle francotirador y con sus explosivos C4 como carta de presentación ante el enemigo.

LA SAGA BATTLEFIELD

A pesar de ser una serie nacida en PC, en los últimos años no ha faltado a su cita con el mercado de las consolas. Los juegos más conocidos son *Battlefield: Bad Company* lanzado en 2008 y *Battlefield: Bad Company 2* en 2010, el cual ha logrado vender unos 5 millones de unidades. Antes de estos, la serie nació en 1999 con *Codename Eagle* en PC, para después recibir un gran número de entregas en compatibles. A destacar son *Battlefield 2* en PC, estrenado en 2005 y *Battlefield 2: Modern Combat* aparecido en **PlayStation 2** en 2005 también.

OBJETIVOS PARA LA VICTORIA. El mapa servirá para localizar la situación de cada objetivo y hasta la localización de nuestros compañeros. Conviene echarle un ojo de forma regular.





El realismo de las caídas, golpes y movimientos del jugador nos ha dejado con la boca abierta.



Genero
Deportivo
Compañía
EA Sports
Desarrollador
EA Sports
Distribuidor
EA
Jugadores
x22
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.fifa12.es



ACOMODARSE NO ES UNA OPCIÓN

Desde que se establecieran las bases actuales de la saga en *FIFA 09*, cada nueva temporada se han ido consiguiendo nuevos añadidos jugables que permitían acercar el juego a una simulación más realista, aunque sin cambios realmente drásticos. Sin embargo este año, lejos de pequeños matices, nos encontramos con novedades que afectan directamente a la jugabilidad de una manera más profunda. Esto se debe sobre todo a la implantación del nuevo motor de físicas más realista, así como el renovado sistema defensivo. De esta forma **EA Sports** quiere acercarse al jugador más ocasional y ofrecerle un juego que sea más sencillo de manejar desde el principio. Llevado al terreno de juego, esto influye directamente en el control del equipo con una IA que responde mejor a las ayudas y permite un juego más combinativo con salidas a la habitual presión asfixiante de otros años. Fuera del campo, las funcionalidades se han mejorado en el modo Carrera, concediendo más profundidad a aspectos propios del *manager*, como los fichajes, la relación con la prensa o el cuidado de la moral de nuestra plantilla.

Además de lo local, se amplían las opciones globales con más posibilidades de conectividad e interactividad con nuestros amigos gracias a *EA Sports Football Club* y sus retos, que se actualizarán periódicamente.

A nivel técnico, las animaciones han mejorado mucho y el motor gráfico recrea con fidelidad a los jugadores (especialmente los más mediáticos).

El resultado final da una vuelta de tuerca a la saga que pule y retoca casi todos sus apartados y a la vez cambia la fórmula jugable, arriesgando un modelo que ya funcionaba por otro que le acerque más al gran público. El resultado no es mejor ni peor sino, básicamente, distinto, y tendrá que ser su público el que decida hasta qué punto ha acertado. Sea como fuere, la innovación siempre es de agradecer.

Genero
Deportivo
Compañía
Konami
Desarrollador
PES Team
Distribuidor
Konami
Jugadores
x22
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (2867 MB)
P.V.P. Recomendado
49,99 €
www.pes2012.com



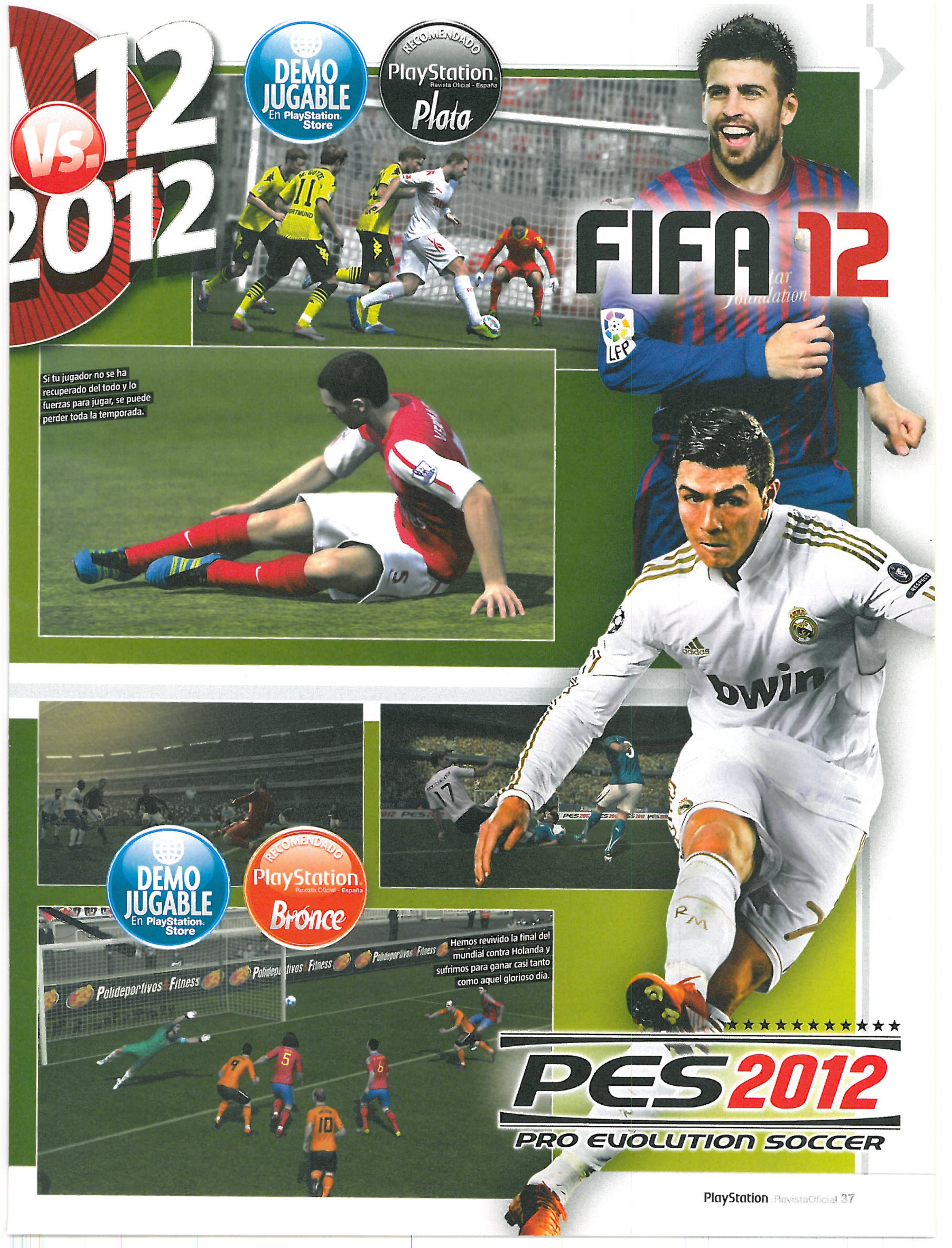
LA REVOLUCIÓN PUEDE TRIUNFAR

Decíamos el año pasado que para recuperar el terreno perdido, **Konami** iba a necesitar una gran revolución y que más les valía que esta vez los cambios no fueran solo a nivel estético. Pues bien, no sabemos si la cosa funcionará, pero ***PES 2012*** llega realmente renovado y con una filosofía de juego bien distinta. La revolución es palpable desde el primer momento y afecta a todos los aspectos importantes. Si antes hablábamos de simulación, ahora sería más aproximado mirarlo como un *arcade* realista, y si en el pasado todo parecía girar en torno al juego individual, ahora toca buscar las claves en el juego en equipo y las soluciones estratégicas. Un juego más intenso, más técnico y con mucho dinamismo en los jugadores, requiere de un nuevo sistema de control y de una inteligencia mucho más efectiva que la que hasta ahora mostraban los jugadores.

Como en el fútbol actual, todo es más solidario y colectivo, tanto en ataque como en defensa, y en ***PES 2012*** vamos a descubrir que contamos con nuevas armas para crear y destruir... pero todo será en equipo. Claro que aún queda espacio para la genialidad individual, pero será eso, una pincelada de calidad al alcance de los buenos. El control es más preciso y sensible y se han incorporado nuevas rutinas como, por ejemplo, poder cambiar de jugador con el *joystick*.

En terminos generales, nos parece bastante más jugable y con muchas más posibilidades que su antecesor en todos los aspectos fundamentales. Hemos hecho y visto cosas que nunca habríamos imaginado en otros *PES*, y el resultado se acerca mucho a lo prometido por **Seabass**. Un importante salto en materia gráfica, más realismo, mejores animaciones, nuevas dinámicas de choque, una ambientación e iluminación más creíble... antes eran demandas y ahora son una realidad.

Por si faltaba alguna cosa, **Konami** ha decidido echar el resto en su faceta On-line, potenciando al máximo el modo Comunidad y ofreciendo nuevas opciones de juego. Además de facilitar todo lo que son torneos y partidos en red, podremos asociar nuestro perfil a *Facebook* e incluso competir en modo *manager*.



Si tu jugador no se ha recuperado del todo y lo fuerzas para jugar, se puede perder toda la temporada.

Hemos revivido la final del mundial contra Holanda y sufrimos para ganar casi tanto como aquel glorioso día.

PS3

TEST

FIFA 12

Gráficos 9,4

Ha sufrido una notable mejora en las animaciones gracias al motor de físicas, además de la ambientación de los estadios. La representación de los jugadores es especialmente fiel y se aprecia mejor en movimiento, con una mayor plasticidad que en estado estático, donde las caras parecen más «de cera». El peso del balón ha aumentado aunque no llega al nivel de PES.




Sonido 9,2

Los reyes indiscutibles de las ondas Manolo Lama y Paco González siguen siendo los adalides del fútbol en FIFA 12. Nos ha sorprendido gratamente el vasto repertorio de comentarios ajustados a cada jugada oportunamente. A esto hay que sumarle cánticos reconocibles en muchos estadios y la llamativa presentación del partido al más puro estilo de la Premier League.




PES 2012 PRO EVOLUTION SOCCER

Gráficos 9,1



Había que cambiar muchas cosas en casi todos los niveles y el resultado se acerca bastante a lo que demandaban los aficionados. Además de una animación más real y unos gráficos mucho más detallados, tanto en los futbolistas como en la ambientación de los estadios, se han integrado perfectamente los jugadores en el campo. La física del balón vuelve a ser la mejor.




Sonido 8,7



Más o menos lo de siempre con alguna pequeña mejora. Repiten los locutores, Carlos Martínez y Julio Maldonado «Maldini», que están algo más finos y acertados en los comentarios de las jugadas. Además del ambiente de la grada, se han incluido también las voces de ánimo e indicaciones del banquillo en algunos momentos del partido. No es mucho, pero sí algo más de realismo.




Competiciones 9,4

Se han puesto las pilas con el modo Carrera, dotando de mayor importancia a aspectos como los fichajes y la moral, además de incluir una Academia de jugadores jóvenes. Cuenta con la totalidad de ligas más importantes del mundo y la licencia de más de 15.000 jugadores, y aproximadamente unos 500 clubes. Falta la espinita de la Champions League a la que PES se aferra con fuerza.



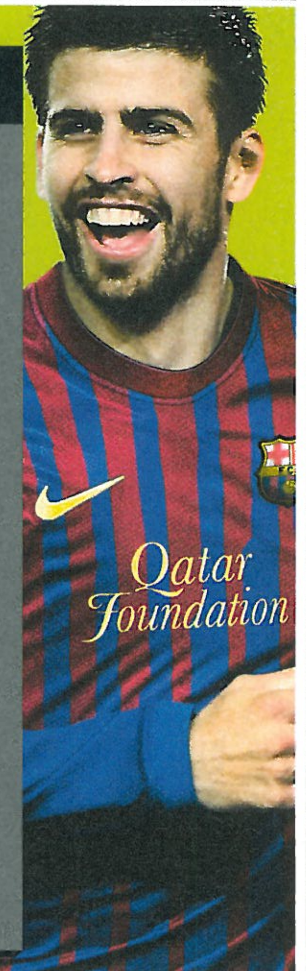


Regates y Control 9,2

La imposibilidad de realizar una presión asfixiante permite que jugadores como Cristiano o Messi puedan realizar regates con mucha mayor facilidad. Preveyendo el tackle del rival se ha vuelto mucho más sencillo poder dejarlo atrás. También se ha enfatizado la capacidad de mantener el control del balón de espaldas y el uso del cuerpo en los forcejeos con el contrario.

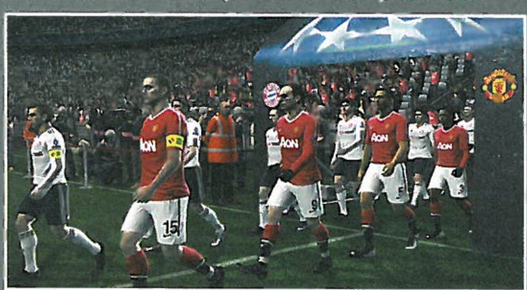






Competiciones 9,1

Las licencias siempre han sido un tema delicado para PES y aunque esta será la edición con más ligas y más competiciones oficiales de toda la saga, aún nos encontraremos con equipos y estadios con nombres ficticios. Para compensar, hay que decir que también tienen en exclusiva la Champions League, la Copa Santander Libertadores y una Máster muy cambiada.





Regates y Control 9,0



Como la saga ha decidido pasarse al lado oscuro de los arcades, resulta menos raro que cualquier jugador pueda hacer toda clase de virguerías y regates. La calidad del jugador importará en el resultado final, pero es cuestión de practicar y de medir la distancia con el rival. En cuanto al control del balón, el contacto del rival y la posición del jugador influirán en que sea más o menos correcto.







TEST

FIFA 12

On-Line 9,3

Se ha establecido un sistema de ligas para los partidos de ranking On-line que nos permitirá subir o bajar según nuestro nivel y que penalizará las desconexiones. También podemos consultar y compartir los avances con nuestros amigos, sumar puntos a nuestro equipo favorito o vivir eventos reales que se irán actualizando desde la plataforma EA Sports Football Club.

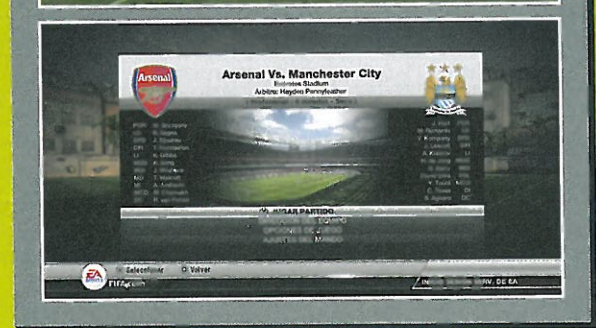




Inteligencia Artificial 9,2

A la hora de jugar contra la CPU se nota una mayor agresividad, tanto para atacar como defender, en los niveles más altos de dificultad. En nuestro propio equipo los jugadores responden mucho mejor ante amenazas ofensivas, aunque en ataque siguen siendo algo estáticos. No obstante, se puede personalizar bastante su comportamiento desde el menú de estrategias.







PES 2012 PRO EVOLUTION SOCCER

On-Line 9,2

Konami se ha propuesto que el modo On-line acabe por ser el más importante de PES 2012 y para ello ha potenciado todo el ámbito de la Comunidad. Nuevos retos, nuevas formas de estar en conexión con nuestro grupo de contactos favoritos, más facilidades a la hora de organizar competiciones y hasta una nueva opción para mostrar toda nuestras actividades en las redes sociales.





Inteligencia Artificial 9,2

Uno de los aspectos más evolucionado y mejorado. El comportamiento de los jugadores en el campo pretende ser lo más parecido al real y están más atentos al juego y su colocación es más natural y creíble. En ataque, los jugadores ofrecerán desmarques y abrirán huecos. La defensa será un trabajo de equipo cerrando espacios, guardando la línea y bloqueando líneas de pase.





Realismo 9,2

Visualmente el juego es sobresaliente en cuanto a la simulación de todos los aspectos de un partido de fútbol. A nivel jugable las características más destacadas de cada jugador se plasman claramente en el campo, y el juego de pesos, fuerza o equilibrio se representan mejor que nunca. El resultado es una simulación de lo que es un partido en apenas cinco minutos.





Jugabilidad 9,4

La mayor precisión en los pases de los jugadores técnicos, la facilidad de realizar regates y el pausado sistema defensivo hacen que FIFA 12 sea un juego más combinativo y de ataque, donde se ayuda al delantero y se complica la tarea al zaguero. Medir los tiempos se torna algo fundamental para poder robar el balón con ventaja. Una clara apuesta por el fútbol-espectáculo.





Realismo 9,0

Aunque gráficamente intente ser lo más parecido posible a la realidad, el intenso ritmo de juego de PES 2012, con acciones casi constantes en un área y la otra, lo colocan más cerca que nunca del estilo arcade. Si a eso le añadimos que los regates más espectaculares se pueden encadenar y que no son raros los remates acrobáticos... Pues hay que situarlo un poco más en el «fútbol ficción».





Jugabilidad 9,3

Una vez que nos hagamos al nuevo estilo de juego, vuelve a ser tan adictivo y divertido como siempre. Se tarda más en aprender a defender que en atacar, sobre todo si nos empeñamos en hacer la guerra individualmente. La dificultad es exigente y está bien ajustada, el nuevo control es más sensible y disfrutaremos con la precisión de los nuevos pases largos.







PS3

TEST



Total 9,4

Se han realizado cambios fundamentales que afectan profundamente a la mecánica del juego. Tras haber ahondado en ellos durante más tiempo, la conclusión es que FIFA 12 es un punto y aparte conforme a lo que se había realizado años anteriores. Ha mejorado en todos los aspectos extrínsecos al fútbol, con más opciones en modos de juego y conectividad. Pero en lo que se refiere a la jugabilidad, esta ha evolucionado a un sistema nuevo, más pausado, con la esperada mejora del radar y que dota de más armas a los jugadores ofensivos. Todo ello redondeado con un motor de físicas que hace el fútbol más real.





EL EXPERTO OPINA... *Por Lloyd*




Los que ya lleváis varias temporadas con vuestra ración de FIFA anual, no esperéis coger el mando y que todo funcione «como siempre». Para acostumbrarse a esta nueva propuesta se requiere de un tiempo de adaptación. Una vez que te familiarizas con ella te das cuenta de que todo es más sesudo, que hay que masticar las jugadas en ataque y aguantar mucho más en defensa sin perder la posición. No os asustéis: FIFA 12 es distinto pero ni mucho menos peor y además ha mejorado en dos aspectos fundamentales, como el On-line y el modo Carrera.

FIFA 12 ES UNA APUESTA ARRIESGADA EN EL PLANO JUGABLE Y CASI IMPECABLE TÉCNICAMENTE Y EN MODOS DE JUEGO

Total 9,2





Tras haber analizado, uno a uno, los principales aspectos de PES 2012 y constatar el avance general en todos ellos, la lectura final ha de ser forzosamente positiva. Si lo comparamos con su antecesor no hay nada que echemos de menos o nos guste menos, y no hay mejor señal que esa. Se trata, además, de un juego muy distinto, atractivo, muy dinámico, más inteligente, más realista, mucho mejor animado y con una jugabilidad y un estilo de juego totalmente diferente. Lo que pedían los aficionados al PES eran cambios y, por una vez, todos esos cambios van en buena línea. Queda camino, pero al menos ya hay movimiento.





EL EXPERTO OPINA... *Por De Lúcar*



Aunque mis primeras impresiones no fueron demasiado halagüeñas, tras una par de semanas de pelarme el dedo jugando, las tornas han cambiado considerablemente. Y eso mismo creo que les pasará a la gran mayoría de fieles seguidores del PES. Dudarán de la bondad del cambio de estilo de juego, de la nueva IA, de los nuevos controles, de los pases, de los regates, maldecirán a la defensa... pero seguirán jugando y jugando. Es la única y eterna virtud de PES: su jugabilidad. Exige, divierte y engancha... Y esto último, por desgracia, es lo que no pasa con otros.

RENOVADO, DISTINTO Y MUCHO MÁS REALISTA, SIGUE SIENDO EL MÁS JUGABLE. ES EL MEJOR PES DE TODA LA ETAPA DE PS3.

"AÚN MÁS GRANDE, OSCURO Y PERFECTO QUE SU ANTECESOR"
- PLAYSTATION REVISTA OFICIAL

"EL RPG MÁS DIFÍCIL DE LA HISTORIA. MIL Y UNA MUERTES TE ESPERAN"
- MERISTATION

- 7 DE OCTUBRE DE 2011 -

DARK SOULS™





16
www.pegi.info

WWW.PREPARETODIE.COM









PlayStation Network

FROM SOFTWARE



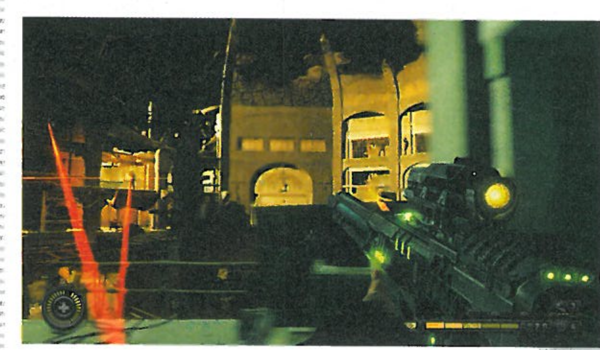



PS3
PS2
PSP
TEST
Analizamos todas las novedades
PS3
Género
FPS
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Insomniac
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
x16
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (1.500 MB)
P.V.P. Recomendado
69,95 €
129,95 € (Ed. Survivor)
resistance-game.com/
18
JUEGO EN 3D
LA ALTERNATIVA
F.3.A.R.
Una mezcla entre shooter y survival horror que te pondrá los pelos de punta.
DEMO JUGABLE En PlayStation Store
RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata
RESISTANCE 3
SOBREVIVE QUE NO ES POCO









ESCOPETAZO A GOLPE DE SHARP SHOOTER

Aunque el uso de *Move* se ajusta bastante bien a la mecánica de los *shooter*, en este caso la batalla la gana el *pad*. Las razones son principalmente la necesidad de moverse continuamente y la acción pausada para superar las zonas. Si bien la respuesta y precisión no son malas, creemos que este tipo de control se adapta mejor a un juego con sistema de coberturas y acción más frenética.







«Quien lucha y huye vive para luchar otro día». Este parece ser el lema de la tercera entrega de *Resistance*. Tras la muerte de Nathan Hale y la victoria de las quimeras, pocas esperanzas parecen quedar ya a la raza humana. El nuevo héroe y ejecutor de Hale, Capelli, es el nuevo protagonista de un ***Resistance 3*** que eleva la supervivencia al nivel de máxima absoluta y que cambia la lucha a tumba abierta por pequeños, pero continuos, escarceos entre las líneas enemigas.

Tras su abandono del ejército y después de haber formado una familia, Capelli pelea por tener un vida normal hasta que las quimeras atacan la colonia de seres humanos. Una serie de acontecimientos le harán emprender un viaje a Nueva York lleno de peligros con la idea de proteger a la raza humana una vez más.

Con esta nueva idea asimilada, damos nuestros primeros pasos en un *shooter* cuya jugabilidad se ha adaptado a la nueva situación creando un equilibrio que recoge lo mejor de las dos primeras entregas. Lo más importante es la recuperación de la barra de vida (desaparece la regeneración automática), así como la rueda de armas que nos permitirá usar en cualquier momento las armas que hayamos ido recogiendo en nuestra aventura. Esto hace que tengamos que medir más las batallas si no queremos morir prematuramente y buscar con ahínco los botiquines de vida esparcidos por el escenario. Aunque hay que tener cuidado con las quimeras, cuya IA ha mejorado; intentarán flanquearnos y nos buscarán tras cualquier cobertura. Se mantienen también los colosales jefes finales de la segunda entrega, que darán pie a más de una batalla inolvidable.

Resistance siempre ha destacado tanto por la ambientación como por su variedad de situaciones. Respecto al primer apartado, se ha cuidado este aspecto más que nunca. El viaje de Capelli a través de Estados Unidos revela un mundo desolador y de desesperanza en el que los humanos hacen cualquier cosa para sobrevivir. Esto se refleja muy bien en las colonias de seres humanos que encontramos por el camino, así como en edificios »

PS3

TEST

Sabías que...

Para conseguir el platino tendrás que completar trofeos tan hilarantes como encestar una granada en una canasta. Humor made in Insomniac.

La ansiada rueda de armas que perdimos en Resistance 2 vuelve en esta entrega gracias a la insistencia de los fans y con más elementos que nunca. Temblad quimeras, mi arsenal es inagotable...









QUIMERAS A GO-GO

Tanto por diseño como por variedad, *Resistance* es uno de los *shooter* que cuenta con el mejor bestiario de enemigos disponibles. En esta entrega se suman nuevas incorporaciones, como los «piernas largas» o las sanguijuelas.

abandonados llenos de recuerdos de un tiempo pasado que fue mejor.

En cuanto a la variedad, en ***Resistance 3*** nos aguardan multitud de sorpresas a cada paso. Desde peleas a bordo de un barco a poblados siniestros llenos de *grinch*, pasando por misiones en las que tendremos que cooperar con otros supervivientes, fases en minas «abandonadas» y un sinfín más de situaciones que es mejor que veáis por vosotros mismos. La Campaña se articula en un total de 20 capítulos y la duración es aproximadamente de unas 10 horas, que podrás disfrutar tanto solo como en compañía de un amigo, a pantalla partida o cooperando On-line, y con muchas posibilidades de rejugabilidad si quieres conseguir todos los trofeos.

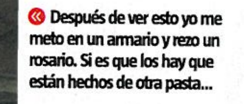
MUCHOS DE LOS CAMBIOS EN RESISTANCE 3 SE HAN HECHO POR LA DEMANDA DE LOS FANS

Terminada la Historia es momento de ponernos con el multijugador. En este aspecto se ha reducido el número de jugadores de 60 a 16, y se han añadido nuevas armas y habilidades con la idea de hacerlo más inmersivo. La verdad es que como hemos podido comprobar en la *beta* multijugador, las partidas se vuelven menos caóticas y hay más control de la situación por parte del jugador. Contamos con los típicos modos *Deathmatch* o capturar zonas, y según subamos de nivel podemos mejorar una gran variedad de habilidades, así como desbloquear una buena cantidad de armas. Sumemos a todo esto un apartado gráfico más que notable, donde la amplitud de escenarios, el diseño de enemigos y la iluminación rayan a una altura sobresaliente, además de un genial doblaje al castellano para certificar uno de los títulos más interesantes de la segunda mitad de año.

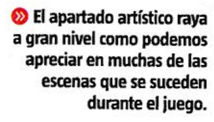
Resistance sigue siendo una saga con personalidad propia que ha sabido recoger lo mejor y obviar lo peor de anteriores entregas para articular un híbrido de calidad indiscutible. Si bien Capelli no llega a la altura de Hale como protagonista, y todavía quedan muchos cabos sueltos en la historia, la tarea de **Insomniac** ha sido más que satisfactoria.



Ya sea por tierra, mar o aire, en pleno desierto o en una Nueva York repleta de nieve, Capelli tendrá que fajarse con cientos de quimeras.



Después de ver esto yo me meto en un armario y rezo un rosario. Si es que los hay que están hechos de otra pasta...



El apartado artístico raya a gran nivel como podemos apreciar en muchas de las escenas que se suceden durante el juego.



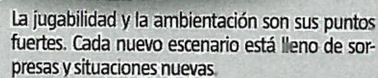
MULTIJUGADOR

El modo competitivo te pone en la piel de quimera o humano en partidas de hasta 16 jugadores, con gran variedad de armas y habilidades personalizables. Las partidas son muy inmersivas y estratégicas, aunque no cuenta con muchos modos de juego. Podrás pasar la campaña con un amigo On-line.





EVALUACIÓN



✔ La jugabilidad y la ambientación son sus puntos fuertes. Cada nuevo escenario está lleno de sorpresas y situaciones nuevas.

✘ Capelli no tiene la personalidad de Hale. Además, la historia deja muchos huecos por llenar y el multijugador demanda más modos de juego.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Genial en todos sus aspectos. Sobresale el diseño de los enemigos y la amplitud de los escenarios.	Perfecto Doblaje al castellano, y buenos efectos de sonido. La BSO acompaña la acción en cada momento.	Se recupera el sistema de vida y la rueda de armas del primer juego, pero con más añadidos.	10 intensas horas de Campaña solo o en compañía y un multijugador que te enganchará aún más.	Cooperativo en línea y competitivo muy divertido, aunque con pocos modos de juego.	Con apenas 1,5 GB de instalación el juego raya a excelente nivel en todos los aspectos técnicos.	Insomniac cierra con un gran broche final su trabajo en Resistance con el mejor título de la saga.
9,5	9,4	9,5	9,3	9,2	9,3	9,4



Cameron Christian (izquierda) y Jon Paquette (derecha) quedaron encantados con nuestra revista y prometieron leerla a fondo. Esperemos que no aprendan castellano con los comentarios de Nemesis...

Entrevista con...

Jon Paquette y Cameron Christian

Guionista y Diseñador Senior

Tras una copiosa cena la noche anterior con los compañeros de prensa y los representantes de **Sony C.E.** e **Insomniac**, nos dirigimos al *Sony Center* para charlar con Jon Paquette y Cameron Christian sobre su trabajo en el nuevo *Resistance*. Con las expectativas bien altas, **Insomniac** se despide de una de sus sagas fetiche con la idea de afrontar nuevos proyectos, que seguro nos traeran grandes juegos en un futuro.

Lo primero que nos llamó la atención al empezar con ***Resistance 3*** fue la vuelta a los orígenes de la primera entrega en lo que a jugabilidad se refiere, aunque con ciertos añadidos interesantes de *Resistance 2*, y así nos lo confirman sus creadores: ***«Podemos considerar este nuevo título como un híbrido de los dos primeros. Escuchamos a los fans y nos contaron que les gustaron cosas del 1 y del 2, los probamos en el 3 y realmente creemos que el resultado funcionará muy bien».*** Pero además de la jugabilidad, hacía falta un nuevo personaje, ya que el final de *Resistance 2* nos dejó a todos con la sangre helada por la muerte de Nathan Hale y no imaginábamos quién podría tomar el testigo del Sargento convertido en héroe mundial: ***«Nathan Hale era un hombre muy centrado en matar a las quimeras. Sin embargo John Capelli, el nuevo protagonista, es un hombre distinto. Es un hombre con familia e hijos. Él solamente quiere sobrevivir y que su familia esté bien y sea feliz. Cuando se le vuelve a llamar para que luche contra las quimeras, lo hace únicamente por su familia».*** Con esta idea cambia también la atmósfera del juego y la forma de enfrentarnos a las quimeras, ya que la situación es límite y nuestro nuevo héroe no tiene las habilidades que dotaba a Hale el virus Quimera: ***«Cuando acaba Resistance 2 lo hace de una manera muy oscura. La experiencia ha de ser oscura ya que hemos perdido la guerra, y era necesario mantenerse en ese mismo tono. Aunque hay una sensación oscura se atisba algo de esperanza. Tanto Capelli como las colonias de gente intentan sobrevivir como pueden».***

«EL RITMO EMOCIONAL QUE HEMOS CONSEGUIDO EN ESTA ENTREGA ES UNO DE NUESTROS MAYORES LOGROS»

Otro de los cambios llamativos se da en el multijugador, cuyo sistema anterior han querido cambiar desde **Insomniac** por uno más inmersivo: ***«En el modo competitivo bajamos de 40 a 16 jugadores para tener un combate más enfocado. Tenemos más armas y habilidades, además de que podemos mejorar los gráficos gracias a esto. Hay distintos modos como el Deathmatch individual y en equipo,o Reacción en cadena (atacar o defender nodos), y también recuperamos el cooperativo con la posibilidad de jugarlo en pantalla partida u On-line».***

Con tantos cambios y novedades nos resultaba interesante saber cuáles son las tres cualidades fundamentales de este nuevo *Resistance* para convencer a los jugadores a comprarlo: ***«El ritmo en lo que se refiere a subidas y bajadas emocionales, recuperar el modelo de salud antiguo para enfatizar la supervivencia y, por último, habría un empate entre la rueda de armas y los nuevos modos multijugador, que son muy divertidos y tienen un gran componente estratégico, pues hay que trabajar en equipo».***

Insomniac y *Resistance* se despiden, y el futuro de ambos sigue siendo un poco incierto: ***«Nuestro próximo proyecto será Overstrike, y sobre Resistance hay mucho que contar todavía...».***

FOTOGRAFÍA: JAVIER BAUTISTA





Los coches y nuestra habilidad al volante serán la única forma de resolver todos los problemas. Unas veces seremos gato y otras ratón, pero es lo mismo... Siempre es muy divertido.





Género
Conducción
Compañía
Ubisoft
Desarrollador
Reflections
Distribuidor
Ubisoft
Jugadores

x6
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
1080p
Instalable
Sí (1.231 MB)
P.V.P. Recomendado
69,99 €
www.driver-thegame.ubi.com/driver-san-francisco
12





RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

DRIVER SAN FRANCISCO

REFLECTIONS VUELVE A TOCAR EL CIELO

Para los que asistimos al nacimiento, imparable ascensión y posteriores descalabros de **Reflections**, tan accidentada evolución quedó grabada como el mejor ejemplo de todo lo bueno y malo que puede lograr una compañía según las circunstancias. Capaces de rozar la perfección y de alcanzar la gloria con *Driver* para **PSone**, la llegada del fenómeno *GTA* fue trastocando sus planes e idea de juego obligándolos a entrar en terrenos que no dominaban, como sacar al personaje del coche... y aquello acabó por rematar a la gallina de los huevos de oro.

Pero, como se suele decir, la vida siempre da otra oportunidad a los que perseveran, y con este sensacional, bien elaborado y más que entretenido ***Driver San Francisco***, es muy posible que **Reflections** vuelva al sitio que le corresponde entre los mejores del género. Hoy por hoy, no tiene rival en su categoría y no arriesgamos mucho al apostar que estará, sin problemas, entre los tres mejores juegos de 2011 en el género del motor.

FIEL A SU ESTILO

Driver SF es un ambicioso y espectacular *arcade* de coches donde todo el protagonismo vuelve a estar depositado en la conducción y eso es, básicamente, lo que haremos todo el rato entre misiones, retos de habilidad y desafíos. Construido sobre los mismos pilares que encumbraron al *Driver* de **PSone** -espectacularidad, diversión y jugabilidad- ***DSF*** para **PS3** añade a todo eso una importante novedad en la mecánica de juego: el *Shift*. Se trata de una extraña habilidad que permite al protagonista pasar de un vehículo a otro, o desplazarse en el mapa a su criterio. Al principio, nos parecía una pequeña frivolidad o un invento traído por los pelos para demostrarnos lo bien que funciona el motor gráfico, pero ya en harina, lo cierto es que acaba por ser un gran aliciente para la acción del juego. A veces, será el guion el que exigirá su uso, pero pronto descubriremos que puede ser un aliado muy útil para acabar con los rivales o para ganar alguna ventaja.

Los que veían en este ***Driver SF*** un *Burnout* más, la verdad es que se quedaron muy cortos en todos los apartados. No es solo porque esté mucho mejor hecho o porque sea mucho más variado en su mecánica, o que su oferta de modos sea muy superior; es que jamás tendremos esa sensación de »

ES DE ESOS JUEGOS QUE UNA VEZ QUE ARRANCAN, YA RESULTA PRÁCTICAMENTE IMPOSIBLE SOLTAR EL MANDO

LA ALTERNATIVA



BURNOUT PARADISE. El clásico de EA tiene un concepto muy similar y cuesta solo 19,90 € en la Store.

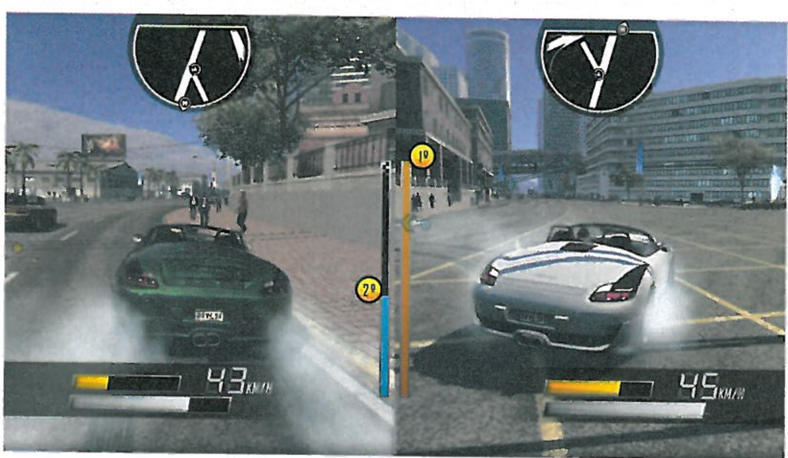




UN SALTO QUE LO REVOLUCIONA TODO

Con el *Shift*, nuestro protagonista puede saltar de un coche a otro, o recorrer la ciudad de una punta a otra en tan solo unos segundos. Puede parecer una tontería, pero no lo es y va a resultar vital para poder cumplir muchas de las misiones. Acabará por engancharte.





EL MODO SPLIT. Pensábamos que iba a ser lo de toda la vida y hay que reconocer que nos han sorprendido. Además de funcionar a las mil maravillas y ser muy claro, cuenta con un montón de modalidades y de juegos versus y cooperativos. Por si alguien lo dudaba, el abundante tráfico es el mismo que en el modo individual.





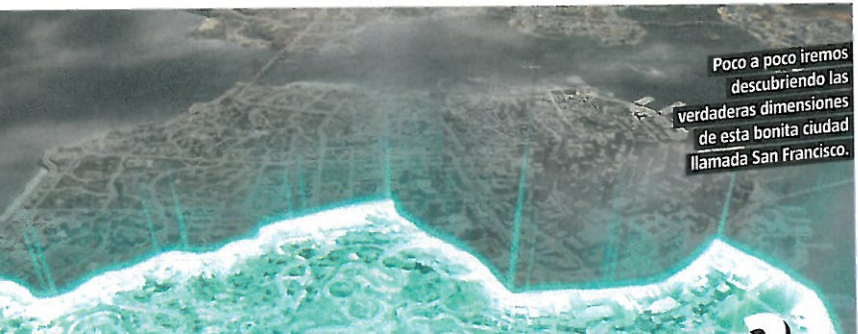












Poco a poco iremos descubriendo las verdaderas dimensiones de esta bonita ciudad llamada San Francisco.



Ya sea por gusto o por exigencias del guion, usar los camiones rampa para realizar saltos es un placer al que pocos podrán resistirse.

¿Sabías que...

El mapeado de Driver San Francisco cuenta con más de 300 kilómetros de carreteras y han sido recreadas las partes más emblemáticas de la ciudad.





Los choques que acaben con nuestros rivales serán premiados con una toma especial a cámara lenta, para que veamos volar cada pedacito de los coches.

acción enlatada o de falsa recreación de la realidad. Esto es más creíble, bastante más intenso y el control transmite sensaciones más próximas a la simulación que al *arcade*. Cada uno de sus más de 130 coches se maneja de manera distinta y es una delicia medir la respuesta de un deportivo o sufrir con los bandazos de un clásico americano de los 60.

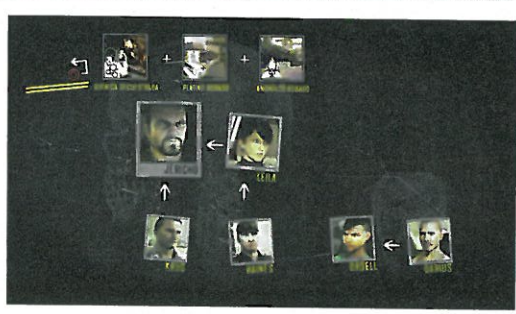
Gráficamente hay que decir que raya a gran altura y está a la de los mejores trabajos de **Reflections**. Con un mapeado de dimensiones mayores que un *GTA*, muestra un grado de detalle en los escenarios que no desmerece del excelente trabajo realizado en los coches, y sus calles son un fiel reflejo de la ciudad de San Francisco. Las cargas de las misiones resultan insignificantes y no hemos detectado fallos en su potente motor gráfico, capaz de mover todo a 60 *fps*. Los daños de los coches son simplemente espectaculares y llegan a formar una parte fundamental de este asombroso circo. Para los amantes del vídeo, este ***Driver*** también nos permitirá editar nuestras mejores acciones.

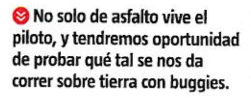
EN CONTRA DE LO PENSADO, LA MECÁNICA DE SALTAR DE UN COCHE A OTRO ENGANCHA

UNA HISTORIA, MIL MOMENTOS

Aunque la historia policial sea la columna estructural del juego, ***Driver SF*** es una aventura en la que nosotros podemos elegir en buena medida el orden en que vamos a afrontar los retos. Sumando unas pruebas y otras, la diversión alcanza para muchas horas, pero aún nos quedará por descubrir otra parte muy importante: el juego en red y multijugador para dos jugadores a pantalla partida. En su formato On-line la oferta es amplia y variada, con diferentes modos como las carreras *Shift*, los retos cooperativos o los clásicos *versus*. Para hasta seis jugadores simultáneos, todos funcionan de maravilla, sin ralentizaciones ni lapsos y, como en la gran mayoría de los casos, resultan bastante más intensos que jugar contra la CPU. En cuanto al modo para dos jugadores a pantalla partida, reseñar que es el clásico de siempre y que también cuenta con diferentes tipos de juego, con bastantes modos de configuración.

MODO HISTORIA. Es el hilo conductor del juego, pero hay total libertad de movimientos para elegir los retos. La trama es interesante y nos proporcionará algunos momentos únicos.



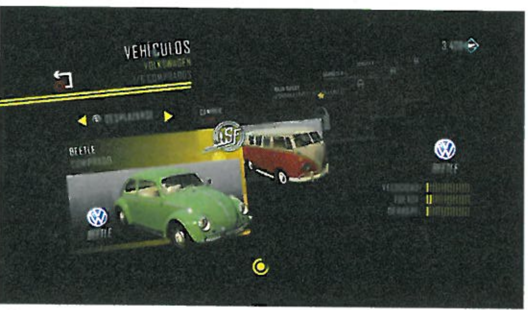


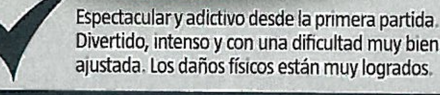
No solo de asfalto vive el piloto, y tendremos oportunidad de probar qué tal se nos da correr sobre tierra con buggies.





Si vamos patrullando y vemos ese símbolo encima de un coche, significa que el conductor no está limpio y que vamos a tener trabajo.





140 JOYAS. Superar los diferentes retos y misiones desbloqueará los coches que posteriormente podremos comprar en nuestros talleres.





EN ON-LINE SE MULTIPLICA LA DIVERSIÓN

Si hay un apartado que nos ha sorprendido gratamente, ese es el modo en red. Para acceder hay que darse de alta en Uplay, que lleva un par de minutos, y entonces podremos disfrutar de todo gratis. Merece la pena porque los minijuegos son divertidísimos, las cargas muy rápidas y hay mucha variedad de retos. Es tan divertido, o más, como prometió Reflections.



EVALUACIÓN



Espectacular y adictivo desde la primera partida. Divertido, intenso y con una dificultad muy bien ajustada. Los daños físicos están muy logrados.

Por poner alguna pequeña pega a este excelente juego, pues que siendo tan realista gráficamente... sea siempre de día.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Los coches, la ciudad, el tráfico y los daños hacen honor a la fama de Reflections. Un espectáculo.	Íntegra y perfectamente doblado. La banda sonora es extensa y variopinta al estilo GTA.	Muy jugable, variado y emocionante. La exigencia se va elevando y acaba siendo un reto de altura.	La historia principal dura unas cuantas horas, pero las secundarias triplican la oferta total.	Más de una decena de modalidades de juego en red en modo individual, VS o cooperativo.	Teniendo en cuenta el tamaño del escenario y la calidad gráfica, las cargas son mínimas.	Espectáculo y diversión a partes iguales. Una vez que empiezas a jugar, no sueltas el mando.
9,3	9,1	9,4	9,1	9,3	9,1	9,3



F1 2011

LLEGÓ LA HORA DE LA VERDAD



PS3



Género
Conducción
Compañía
Codemasters
Desarrollador
Codemasters Birminghan
Distribuidor
Codemasters
Jugadores
x16
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (867 Mb)
P.V.P. Recomendado
59,95€

www.formula1-game.com

3

LA ALTERNATIVA



GRAN TURISMO 5 PLATINUM. Otro juego de coches realista que permite todo tipo de ajustes a un gran precio.

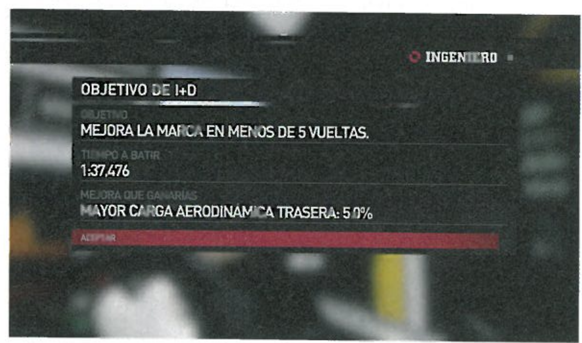




Por ser una carrera nocturna, el circuito de Singapur tiene entre sus principales problemas la temperatura de los neumáticos.







PASO POR BOXES

Dispondremos de más información y parámetros, pero no hay grandes cambios con respecto al de 2010. Podremos realizar todo tipo de ajustes y deberemos atender las exigencias de nuestro ingeniero para obtener las mejoras.







Ahora que ya nadie parece capaz de frenar el paseo triunfal de los *Red Bull* en este Mundial, parece que la única emoción posible en esta temporada la vamos a encontrar en este excepcional ***F1 2011*** para **PS3**. Creado por **Codemasters Birminghan**, habría que considerar esta nueva entrega como una secuela continuista de *F1 2010* en lo fundamental, aunque ha dado un salto importante en materia de realismo a todos los niveles y hasta cotas difícilmente imaginables hasta la fecha.

LO MISMO... PERO TOTALMENTE DISTINTO

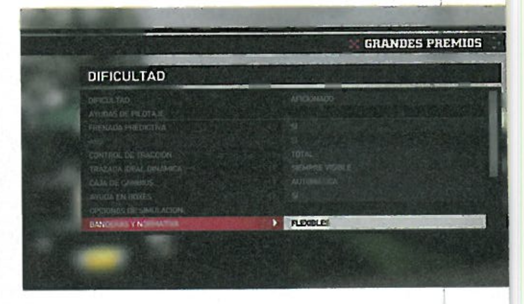
Inicialmente, el cambio evolutivo más notorio y que más puede percibir el usuario es el apartado gráfico, con unos coches y escenarios que parecen salirse de la pantalla, pero en la práctica, donde más se ha trabajado y más marca la diferencia con su antecesor y con cualquier otro juego de Fórmula Uno, es en su capacidad para reflejar el más mínimo detalle en cada carrera. La posibilidad de usar el KERS y el DRS, por ser algunas de las grandes novedades de esta temporada, habían conseguido llamar nuestra atención pero, como cualquier buen aficionado sabe, esos son solo dos ínfimos aspectos del millón de detalles que hacen ganador a un coche o arruinan una carrera. En ***F1 2011*** vamos a descubrir, por primera vez y de verdad, todas esas cosas de las que nos hablan en la tele: gomas frías, suciedad en la pista, frenos sobrecalentados, etc. Así, si nuestro estilo es muy agresivo veremos cómo la vida de los neumáticos, los frenos y hasta el motor para próximas carreras sufren un deterioro mayor, y cómo todo ello influye en un menor rendimiento. Todo es más real y no vamos a encontrar ya fallos tontos como que nos dejen los últimos de la cola en la salida de boxes o que el coche se comporte igual con el deposito lleno o casi vacío a la hora de correr o de frenar. Ahora las situaciones de carrera serán las mismas que en la realidad, ni más ni menos, para bien o para mal. Por poner un ejemplo, si estás en **Virgin**, **HRT** o **Lotus** no vas a tener KERS y, por mucho que avance tu I+D, no lo vas a tener hasta la próxima temporada. »

PS3

TEST



Dicen que es en Mónaco donde un piloto demuestra su verdadera valía y aquí vamos a tener oportunidad de saber porqué. Máxima dificultad y exigencia.



Acertar al principio con el nivel justo de dificultad y ayudas para pilotar con comodidad es complicado.

Si apuramos demasiado en algún adelantamiento en curva y nos salimos un poco seremos penalizados por ello.





VAMOS A NOTAR MUCHO MÁS LOS AJUSTES PERSONALES Y LAS DIFERENCIAS ENTRE ESCUDERÍAS

Con semejante panorama y tantas cuestiones a tener en cuenta, más de uno habrá empezado a preocuparse por la jugabilidad porque todo suena a simulación pura y dura. Pues bien, digamos que en ese sentido las cosas se han puesto más serias en ***F1 2011***, pero nada que deba alarmarnos porque siempre permitirá al jugador encontrar el punto ideal de jugabilidad sumando o restando ayudas. Como el año pasado, tan simulador o *arcade* como queramos y siempre podemos decidir no usar los polémicos *flashback*. La gran diferencia con respecto a su antecesor en jugabilidad, la vamos a encontrar en el remozado control, mucho más fino y preciso, que seguro entusiasmará a los pilotos más exigentes, sobre todo a la hora de trazar las curvas. Y es que vamos a necesitar mucha precisión y cabeza fría para superar a la nueva IA de nuestros rivales, mucho más diestros y agresivos que cubren mejor los huecos y no desaprovechan cualquier fallo nuestro. Otro aspecto a vigilar es el tema del grado de permisividad de los jueces que elijamos ya que, como en la realidad, ahora se toman su tiempo en dictaminar... Pero luego son inflexibles en el castigo y no perdonan una.

UNA OFERTA PARA TODOS LOS GUSTOS

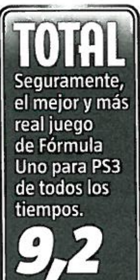
No se incluyen muchos modos de juego, pero ofrecen suculentas novedades, sobre todo en On-line. Así, el modo Trayectoria se mantiene más o menos como lo conocimos en 2010, pero mejorado, más lógico en su funcionamiento y con más información a disposición del jugador. Dentro del modo Crono encontrarás una original opción llamada Cronos con Medalla en la que lucharás contra el tiempo con ciertas inclemencias climatológicas o con una determinada configuración especial del vehículo. Y si hay unos modos realmente mejorados esos son los del multijugador a pantalla partida y el modo On-line en el que podremos competir en carreras de 16 jugadores, siendo la máquina quien controle a los otro ocho pilotos hasta formar la parrilla de 24.

EVALUACIÓN


El mejor y más real juego de F1 para PS3 hasta la fecha. Han conseguido reflejar hasta los más mínimos detalles. Conducción impecable.


Si optamos por la simulación, hay tantas cosas a tener en cuenta que solo los fanáticos podrán escapar a la locura. Para los demás, imposible.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
De lo mejor que vimos hasta la fecha en el género. Los coches se comportan como nunca y todo es brillante.	Impecable en todo lo que se refiere a la ambientación sonora y las indicaciones de los ingenieros.	Dificultad ajustable pero estamos ante un juego que puede ser un simulador de los de cero errores.	Cuenta más o menos con la oferta de su antecesor, pero es más exigente y nos durará bastante más.	Carreras y competiciones para 16 jugadores... Los otros 8 coches los manejará la máquina.	Gráfica y técnicamente es impecable y exprimen al máximo todos los botones del mando de PS3.
9,3	9,2	9,0	9,2	9,1	9,0


TOTAL

Seguramente, el mejor y más real juego de Fórmula Uno para PS3 de todos los tiempos.

9,2







Género
Sandbox zombi
Compañía
Deep Silver
Desarrollador
Techland
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
😀😀😀😀
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
59,90 €
www.deadisland.com
18

Raja, raja sin miedo, pero vigila el marcador de la esquina superior derecha: ahí verás el aguante del filo de tu arma, que suele ser escaso.

Xian Mei
Policía hongkonesa encubierta, experta en kung fu y en el manejo de armas blancas.

DEAD ISLAND

△ ZOMBIS ◎ TROPICALES ⊗ EN PRIMER □ PLANO

La ambientación escogida por los polacos **Techland** para ***Dead Island*** está convirtiéndose en un lugar común para juegos de acción abiertos (o *sandbox*). Recordamos títulos como *Farcry*, *Just Cause* y secuela, el primer *Crysis*... Y ahora este ***Dead Island***, donde miles de zombis se encargan de plagar tanto paradisíacas playas como antaño prósperas ciudades del Trópico. ***Dead Island***, además, suma a la ambientación un detalle perverso: parte de la acción se desarrolla en enormes complejos turísticos, ahora convertidos en huecas sombras de lo que fueron, y donde neones, bares, apartamentos, hoteles y aparatosas construcciones han perdido todo su sentido. Como ya explicó el maestro George A. Romero en su fundacional película *Zombi* y replicó el primer *Dead Rising*, los muertos vivientes son perfectos para reflejar la vacuidad de una vida moderna en la que deambulamos como marionetas entre tienda y tienda. El espejismo de civilización en forma de complejo turístico que ha invadido un paraíso natural, la tropical isla de *Banoi* donde se desarrolla ***Dead Island***, y que ahora es invadida y destrozada por muertos vivientes, hace del juego de **Techland** un digno heredero de la mejor tradición zombi.

SANDBOX DE SABOR TROPICAL

Sin duda es la mecánica, que mezcla estructura de *sandbox* y desarrollo de personajes sacado de un buen RPG sencillo, lo que define a ***Dead Island***. Cada uno de los cuatro personajes disponibles para el jugador tiene habilidades distintas, pero con las continuas muertes de zombis y con cómo son ejecutados estos (desmembramientos y decapitaciones, crueles palizas en el suelo, atropellamientos, etc.) el jugador gana puntos de experiencia que puede invertir en mejorar las habilidades de su personaje: desde pasar desapercibido con más facilidad a que las armas con filo se estropeen menos, pasando por perder menos dinero cuando el personaje muere. Todo tipo de detalles acerca del desarrollo de los personajes estructurados en un muy bien planteado árbol de habilidades, directamente copiado de *Borderlands* y que da al juego ese toque rolero que lo hace especial, ya que en otros juegos de aniquilación zombi por escuadrones, como *Left 4 Dead*, las diferencias entre personajes son mínimas o inexistentes. Aquí no solo se parte de cuatro tipos distintos, sino que con el completo »

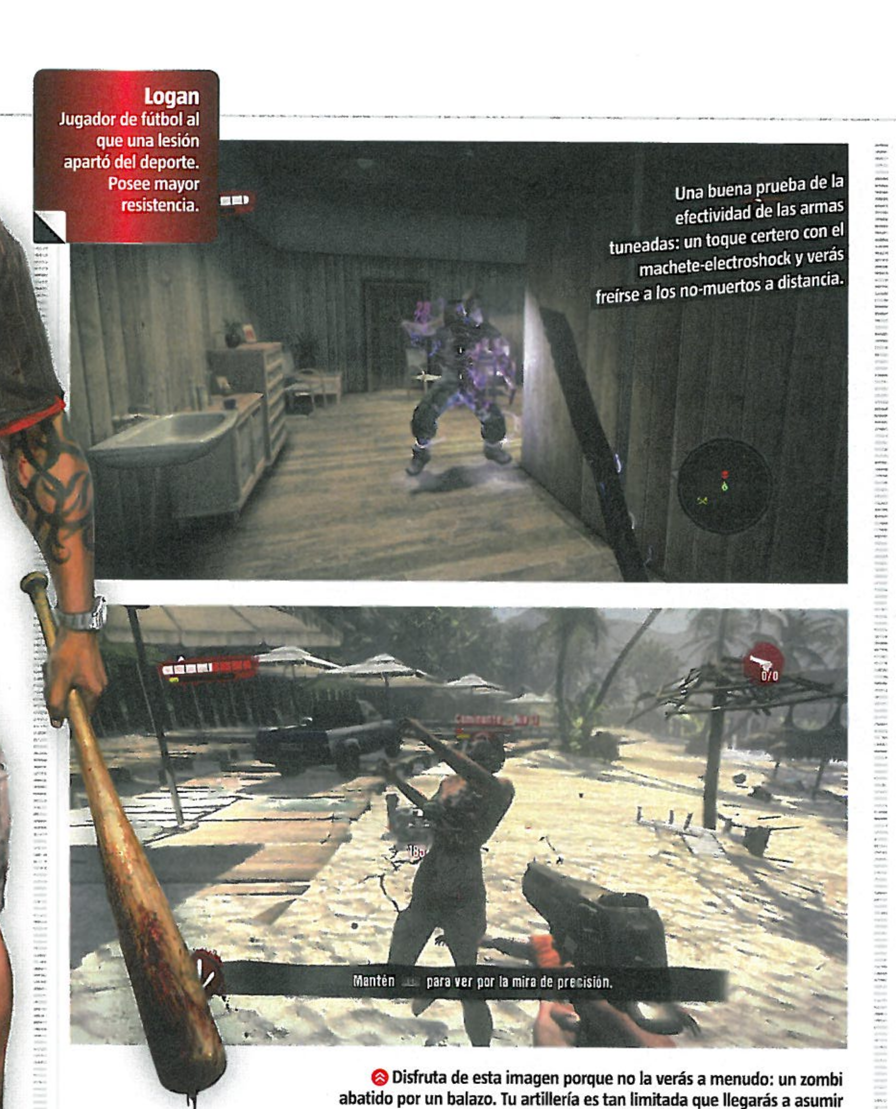
LAS MISIONES VAN DESDE SALVAR A GENTE DE LA PLAGA A BUSCAR OBJETOS PERDIDOS POR LA ISLA

LA ALTERNATIVA



DEAD RISING 2. Con un tono más ligero, pero con la misma densidad de zombis hambrientos.

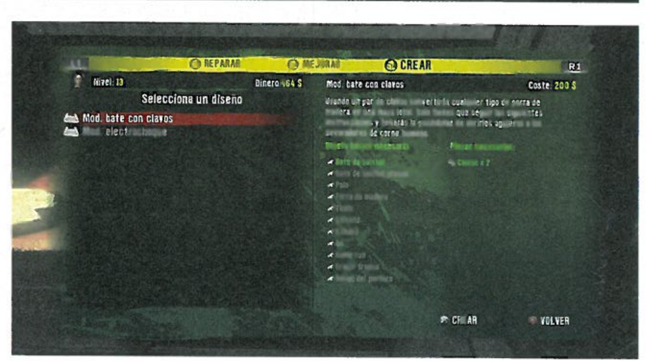
Logan
Jugador de fútbol al que una lesión apartó del deporte. Posee mayor resistencia.



Una buena prueba de la efectividad de las armas tuneadas: un toque certero con el machete-electroshock y verás freírse a los no-muertos a distancia.

Disfruta de esta imagen porque no la verás a menudo: un zombi abatido por un balazo. Tu artillería es tan limitada que llegarás a asumir que las armas de fuego son una defensa completamente secundaria.





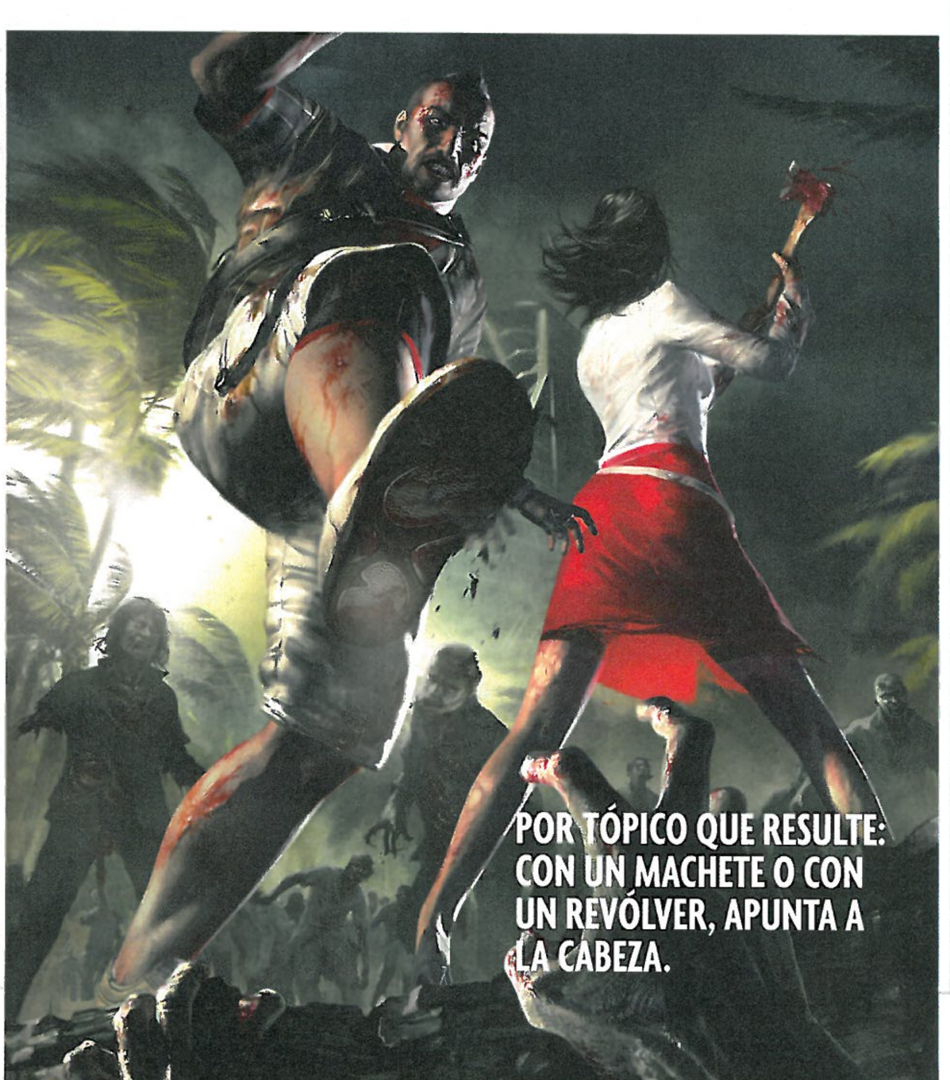
¡PON A PUNTO TU ARMAMENTO!

En el primer tramo del juego te verás desechando continuamente armas de *melée* que se van haciendo polvo. Pronto aprenderás a repararlas y a invertir puntos de experiencia en su manejo. También podrás mejorarlas, invirtiendo dinero en darles resistencia o daño; o crear armas nuevas, al estilo *Dead Rising 2*, generando bates con pinchos, machetes-*electroshock* o incluso armas venenosas. Imprescindible dominar las mesas de reparaciones.



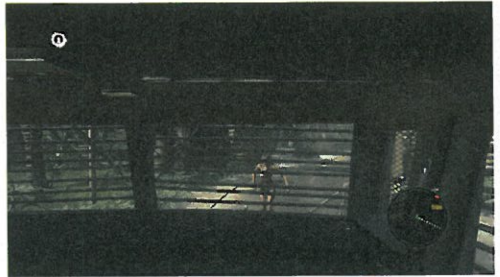






POR TÓPICO QUE RESULTE: CON UN MACHETE O CON UN REVÓLVER, APUNTA A LA CABEZA.







No es la forma más ortodoxa de conseguir fondos, pero no te cortes a la hora de saquear cadáveres... si es que están muertos.

El árbol de habilidades a desbloquear te ayudará a crear un cazador de zombis enteramente a tu gusto.

Sabías que...

Aunque en el increíble tráiler que presentaba el juego hace unos meses salía una niña zombi, no te encontrarás ningún menor de edad resucitado.

Purna
Antigua policía, hoy guardaespaldas a sueldo. Especialista en el empleo de armas de fuego.

Las llaves inglesas también sirven para poner firmes a los muertos vivientes, claro que sí. Y más cuando te den ideas para potenciarlas.

árbol de habilidades, cada experiencia de juego será sutilmente distinta.

La otra característica de la mecánica de ***Dead Island*** es el combate, en la mayor parte de los casos cuerpo a cuerpo. Pasarás horas antes de encontrar armas de fuego y cuando las tengas te durarán bien poco, ya que no encontrarás providenciales cajas de balas por cualquier rincón. La acción está orientada a los ataques de *melée*, y sin duda es un aspecto que dividirá a los jugadores: resta estrategia a los combates (o corres como un descosido o te lanzas de frente contra los zombis: nada de sigilo o rodear zonas peligrosas) pero le da un aire de desesperación y salvajismo a la acción pocas veces visto. Por culpa de este predominio de ataques cuerpo a cuerpo, cada vez que te enfrentes a un zombi te dará la impresión de que ese puede ser el último. En ***Dead Island*** no hay enemigos débiles. Y morirás mucho. Lo cierto es que puede cansar el exceso de *melées*, ya que técnicamente el combate no está del todo a la altura de su planteamiento por culpa de abundantes *bugs* y ataques de algunos zombis, imposibles de bloquear (un mínimo sistema de *combos* no vendría mal).

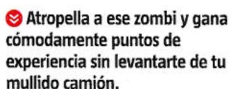
A todo ello se suma el tema de las armas, que continuamente necesitan ser reparadas: es un sistema que añade tensión al juego y te verás continuamente buscando dinero con desesperación para poder afilar un machete que se volverá a gastar al tercer mandoble. Más descerebre y armas infinitas, y menos realismo habrían añadido un toque de locura a un juego que a veces pide menos tensión y más masacre.

El multijugador es un cooperativo de hasta cuatro personas On-line, que pueden sumarse o desaparecer de la partida en cualquier momento, dando pie a colaboraciones puntuales o a la posibilidad de basar el juego en el modo cooperativo, a gusto del consumidor. Tiene sus limitaciones en cuanto a la accesibilidad de las partidas, pero funciona y es posiblemente lo más divertido de la función. Una función que, pese a sus pequeños fallos, es obligada para fans de lo zombi.

TARDARÁS EN ACOSTUMBRARTE A PERMITIR QUE LOS ZOMBIS CASI TE ECHEN EL ALIENTO

Algunos personajes te servirán de almacén de objetos y armas, lo que te vendrá muy bien dado lo rápido que estas se corrompen en el combate.





Atropella a ese zombi y gana cómodamente puntos de experiencia sin levantarte de tu mullido camión.









Sam B
Rapero de pasado turbio y bueno en el empleo de armas contundentes, como los bates.

MUCHA ISLA QUE RASTREAR

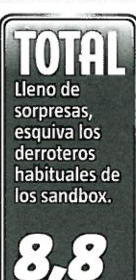
Conducirás mucho por sus carreteras, sobre todo porque dentro de los coches estarás más seguro que fuera. Entrarás en edificios y aprenderás a husmear en cada maleta y cada bolsillo de cadáver, porque en ellos hay dinero para mejorar y comprar armas. Vigila el mapa y, sobre todo, cuidado con los edificios de una sola entrada y los callejones sin salida.

EVALUACIÓN


La tensión debido a la absoluta inferioridad del jugador frente a los zombis. El estupendo sistema de mejora de habilidades.


No hay demasiada variedad entre los zombis, y el combate melée, signo distintivo del juego, puede no ser para todos los gustos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Paisajes de una apropiada y deslumbrante belleza. Los interiores y los bugs no están a su altura.	Buen empleo de banda sonora y efectos sonoros para crear la necesaria atmósfera de tensión.	Sencilla y muy pulida. Sin sorpresas como sandbox, pero con el agradable aliciente de las habilidades.	Una buena cantidad de horas solo para la Historia principal. Decenas de misiones secundarias.	Aunque no hay modo competitivo, el cooperativo garantiza diversión inmediata.	Gráficamente no sorprende, pero la producción es potente, con acción elaborada y espectacular.
8,3	8,0	8,8	8,8	8,5	8,5


TOTAL
Lleno de sorpresas, esquiva los derroteros habituales de los sandbox.
8,8

TEST

PS3

Género
Acción
Compañía
THQ
Desarrollador
Relic Entertainment
Distribuidor
THQ
Jugadores
x 16
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.spacemarine.com

18

Los enemigos tienen una estética tendencia a explotar en mil pedazos antes de morir. Peor para ellos.

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

Sabías que...

La británica Games Workshop, creadora de los juegos de Warhammer 40k, comenzó importando a Reino Unido juegos de «Dragones y Mazmorras».

WARHAMMER 40K SPACE MARINE

LA COBERTURA ES PARA LOS FLOJOS

Space Marine, aparte de un estupendo juego de acción en tercera persona es una obra de justicia. Durante años, casi décadas, títulos que han llegado a lo más alto de los tops de ventas, como *Halo* o *Gears of War*, han usado y abusado del concepto del *marine* espacial, cuando fue la franquicia *Warhammer 40.000* la que, primero en juegos de mesa, y luego en estupendos videojuegos de estrategia en tiempo real, popularizó una ambientación en un futuro lejano en el que las guerras han devuelto a la galaxia a un estado casi medieval en el que se fusionan Cruzadas y alta tecnología. Los terrestres no son precisamente el bando más pacífico del universo, y los marines espaciales son una de las muchas facciones de guerreros de élite dispuestos a dar la vida por el Emperador. Sus espadas-sierra y sus armaduras que les hacen parecer tres veces más fornidos de lo que son en realidad (¿os suena?) hacen que el eslogan «La cobertura es para los débiles», con el que se presentó ***Space Marine*** hace unos meses, sea algo más que un comentario sobre cómo se desarrolla la acción en el juego de **Relic**: es un malvado puyazo.

Por suerte, ***Space Marine*** va mucho más allá de la simple imitación de unos cuantos éxitos del género: con una estructura lineal y centrado exclusivamente en la acción, el juego combina con asombrosa fluidez los ataques con armas de fuego y la lucha cuerpo a cuerpo. Hay suficientes armas de ambos tipos para que la acción nunca se vuelva repetitiva, y así podremos combinar fusiles de francotirador cada vez más potentes, armas pesadas, granadas y armas más ligeras. Del mismo modo, nuestro arsenal para *melée* cada vez será más poderoso, hasta llegar al Martillo del Trueno, que hasta un señor marine espacial tiene que blandir a dos manos.

A veces olvidamos lo complicado que es hacer asequible e inmediato todo un batiburrillo de armas y formas de ataque, pero ***Space Marine*** lo consigue con una simple pero muy estudiada organización del pad (gatillos para armas de fuego, cruceta para cambiar de arma, botones de acción para cuerpo a cuerpo) que se plasma en una acción fluidísima y que permite cambiar de un estilo de combate a otro con total naturalidad. Así, te verás lanzándote contra una manada de orkos encadenando los sencillísimos *combos* de *melée* para, en las pausas, derribar con tu *bolter* a los tiradores apostados en las alturas. Ese entrar a los escenarios ubicando mentalmente las posiciones de los enemigos y preparando una estrategia de combinación efectiva de armas es un levísimo toque estratégico que le da una insospechada profundidad a lo que, superficialmente, solo parece un *hack'n slash* galáctico.

Las espectaculares ejecuciones y el manido pero efectivo sistema de gestión de la energía del marine son las guindas de un juego muy cuidado y al que se ha puesto un mimo considerable. Para que refleje con fidelidad el universo *Warhammer 40k*, sí, pero también para que funcione como perfecto y brutal juego de mamporros galácticos. Ahora, a ver cuál es la siguiente cruzada que espera a nuestros marines.

LA ALTERNATIVA

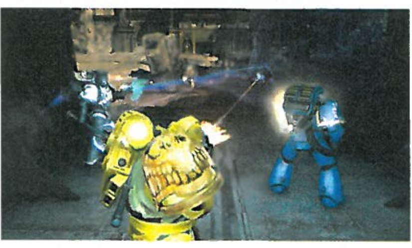


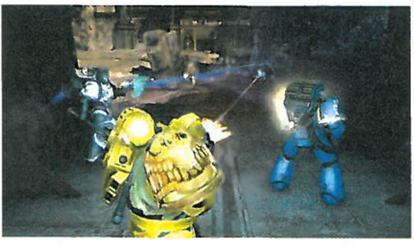
DEAD SPACE 2. Aventuras espaciales en tercera persona, pero menos grandilocuente y con el acento en el terror.





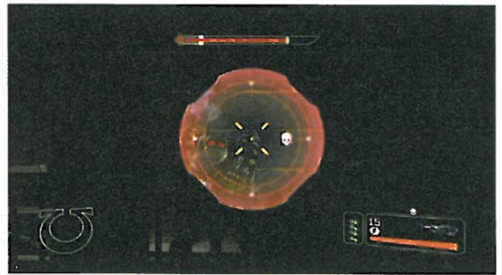








Tras la ambientación deliciosamente pachanguera de los primeros niveles, el juego da un giro siniestro en su segunda mitad que nos obligará a empleamos a fondo contra seres más inquietantes que los orkos.



A diferencia de juegos más realistas, en los que las fases de francotirador están diferenciadas del resto, aquí siempre tendrás enemigos distantes y, por tanto, necesidades telescópicas.

A PECHO DESCUBIERTO EN EL MULTI

En el momento de escribir estas líneas, no hemos probado el modo cooperativo que el juego pide a gritos, y que llegará un mes después del lanzamiento del título. Pero sí hemos palpado dos modos multijugador intensos y brutales: uno de captura de zonas y uno de combate por equipos, en ambos casos con tres clases de marines a elegir.



NÉMESIS VARIADAS

No todo es despanzurrar orkos: a ellos se unen los aterradores Marines del Caos, que aprovechan la superioridad numérica de los mostrencos verdes. Esperamos poder ver más razas en conflicto en futuros juegos de acción de Warhammer 40k, como los Necrones o los Tiránidos.





EVALUACIÓN



Un medidísimo sistema de combate y una ambientación extremadamente fiel a la conocida franquicia de juegos de estrategia.



El modo Campaña se hace demasiado breve, pero se compensa en parte con el multijugador. Algunos niveles podrían estar más trabajados.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Soberbios en cuanto al diseño y la fidelidad a Warhammer. Estupenda sensación de «peso».	Magnífica y muy épica banda sonora acompañada de sangrientos y demoledores efectos sonoros.	Sencilla, pero muy trabajada. Ojalá todos los juegos «simples» tuvieran un acabado como este.	En ocho horas aproximadamente te pulirás la Campaña, pero tienes cooperativo y competitivo.	El multijugador no es especialmente original, pero prolonga la vida del juego con corrección.	No es un juego que ponga a prueba la PS3, pero sorprende con brillantez gráfica ocasional.
8,7	8,5	8,9	8,0	7,8	8,0



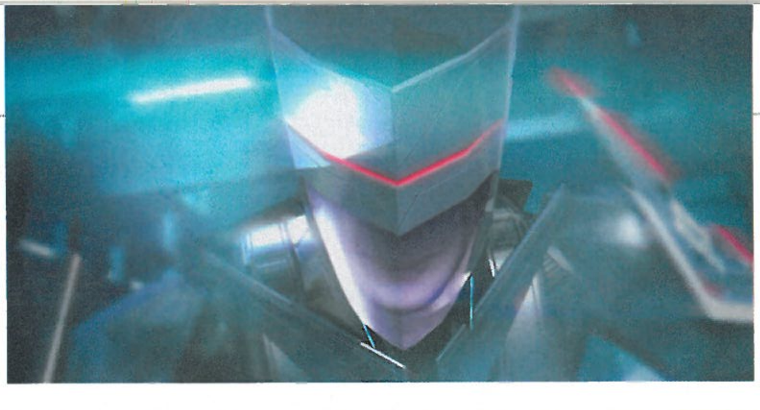
TOTAL

Nadie debería dejar pasar la oportunidad de convertirse en un buen Space Marine.

8,9









La acción es trepidante, las balas silban y las explosiones se suceden mientras se dispara nuestra adrenalina.





Género
FPS
Compañía
Codemasters
Desarrollador
Guilford Studio
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
x12
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
50,95 €
www.facebook.com/codemasters#!/Bodycountgame
16

BODYCOUNT



MENOS ÓRDENES MÁS ACCIÓN

Es de agradecer la llegada de nuevas propuestas a un género como son los *shooter* en primera persona, que empieza a dar señas de saturar el mercado. Con una idea muy personal recogiendo las bases del genial *Black* (coincide gran parte del equipo de desarrollo), sus creadores nos traen una propuesta marcadamente *arcade* y centrada en una acción frenética y sin pausa donde las coberturas pierden su razón de ser.

Antes de meternos de lleno en faena, asumimos la personalidad de un agente contratado por la agencia *Network* que interviene en conflictos internacionales para «restaurar» la paz a tiro limpio. Como némesis en este caso tenemos a una organización denominada *Target,* cuyo objetivo es justamente el contrario: ayudar a insurgentes a dinamitar democracias en países inestables de Asia y África. Situados ya en contexto, pasamos a la jugabilidad, que es sin duda la gran baza de ***Bodycount***. Las misiones se desarrollan en escenarios bastantes amplios donde destaca el uso de varias alturas, la opción de destruir casi todo a nuestro paso -lo que cambia las coberturas constantemente-, elementos explosivos por doquier y un buen puñado de enemigos a eliminar. El objetivo del juego es, además de cumplir con nuestro cometido, hacerlo con la mayor pericia o ingenio posible. De esta forma podemos encadenar eliminaciones habilidosas por disparos en la cabeza, minas o granadas; alcances tras una cobertura o dar matarile a nuestros enemigos por sorpresa. Para momentos críticos contamos con cuatro habilidades distintas que iremos desbloqueando y que nos dan invulnerabilidad, munición explosiva, un radar de enemigos o el devastador bombardeo aéreo.

El concepto como tal, que resulta bastante atractivo, viene empañado por algunas taras que hubieran sido fácilmente subsanables, como una IA enemiga que a veces actúa de manera irracional o la poca variedad de armas entre las 10 disponibles. Una vez terminado el juego nos queda repetir las misiones en el modo ***Bodycount*** para conseguir mejores puntuaciones o saltar al multijugador que, aunque entretenido, cuenta con pocos modos de juego. En el plano técnico, ***Bodycount*** destaca en físicas y explosiones, aunque a nivel de texturas y resolución deja bastante que desear.

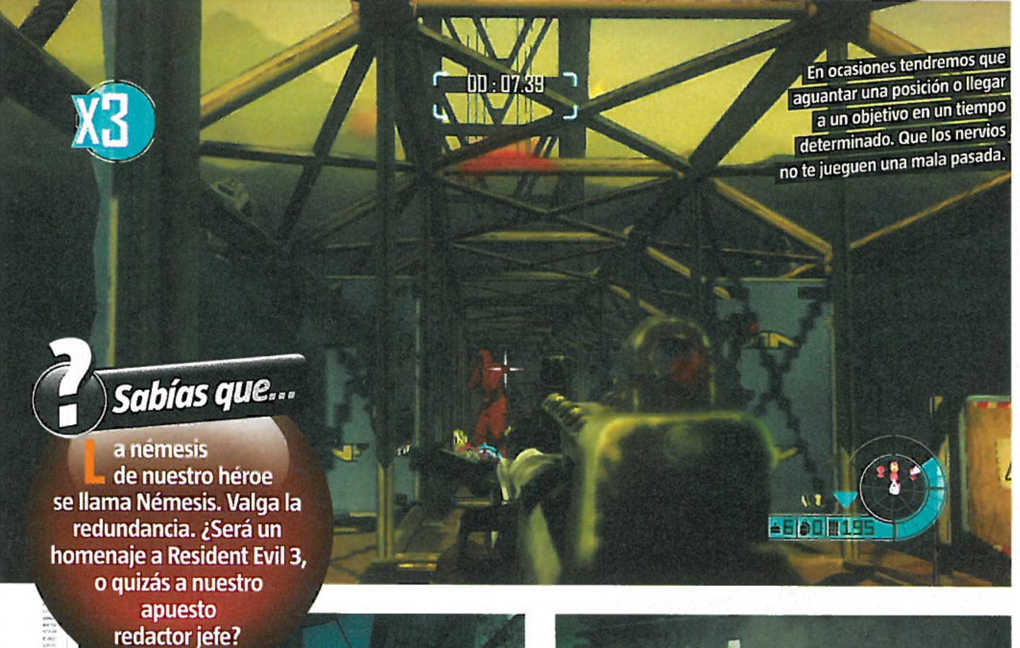
El resultado final es un *shooter arcade* muy visceral y divertido si sabes perdonarle sus claras limitaciones.

INTENTA ENCADENAR NUMEROSAS MUERTES HABILIDOSAS PARA SACARLE TODO EL JUGO A BODYCOUNT





BULLETSTORM. El shooter de EA comparte el espíritu arcade con un aire más desenfadado y mil y una formas de matar.



En ocasiones tendremos que aguantar una posición o llegar a un objetivo en un tiempo determinado. Que los nervios no te jueguen una mala pasada.

¿Sabías que...

La némesis de nuestro héroe se llama Némesis. Valga la redundancia. ¿Será un homenaje a Resident Evil 3, o quizás a nuestro apuesto redactor jefe?

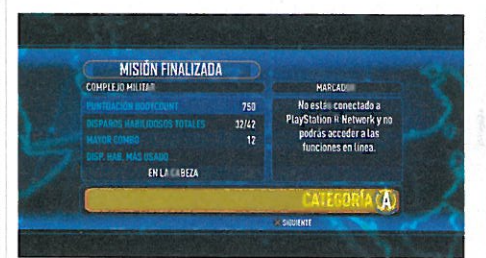






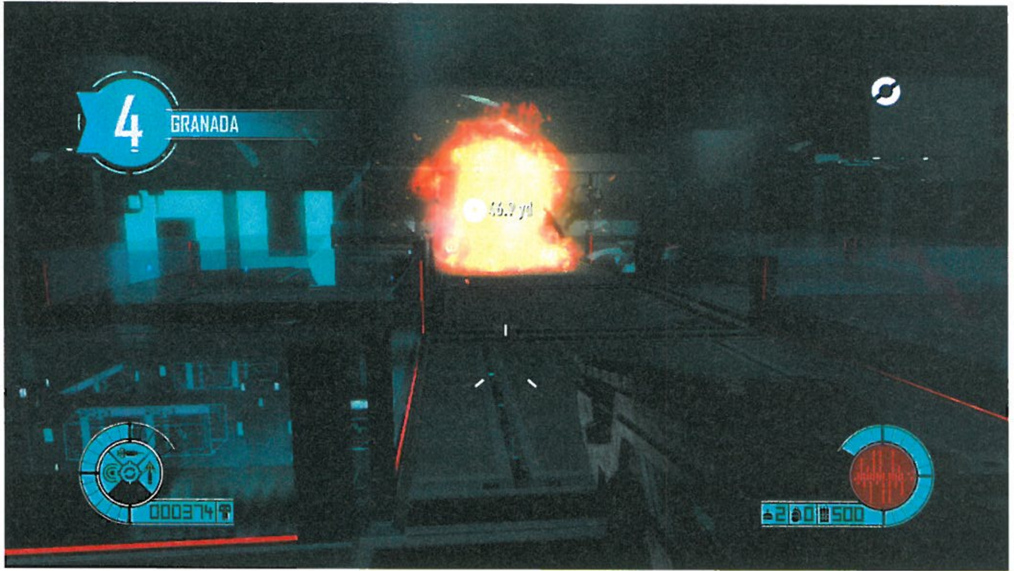
MULTIJUGADOR

Si te gusta el concepto del juego disfrutarás con el multijugador, que ofrece partidas para *Deathmatch* tanto por equipos como Todos contra Todos, Partida rápida o un cooperativo en el que tendrás que acabar con multitud de enemigos. El uso de las habilidades y recuperarlas una vez gastadas será fundamental. Se agradece especialmente la facilidad y rapidez para encontrar partidas.



Al finalizar cada misión obtendrás una categoría según los disparos habilidosos y combos que hayas conseguido.


Paredes, columnas, puertas o ventanas. Casi todo se puede destruir para disparar a enemigos cubiertos.



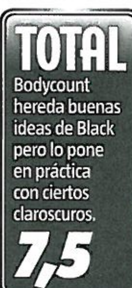
Las distintas fases que realizaremos en las instalaciones de Target rompen visualmente con el resto del juego, así como la estructura de las demás misiones, ofreciendo escenarios más cerrados en los que se concentra la acción y nuestros enemigos suponen un reto mucho mayor.

EVALUACIÓN


Es un shooter directo y divertido en el que hay gran cantidad de objetos destructibles y la acción no decae en ningún momento.

Ciertos aspectos como la IA, la resolución o la poca variedad de objetivos no permiten lucir tanto su apartado jugable.

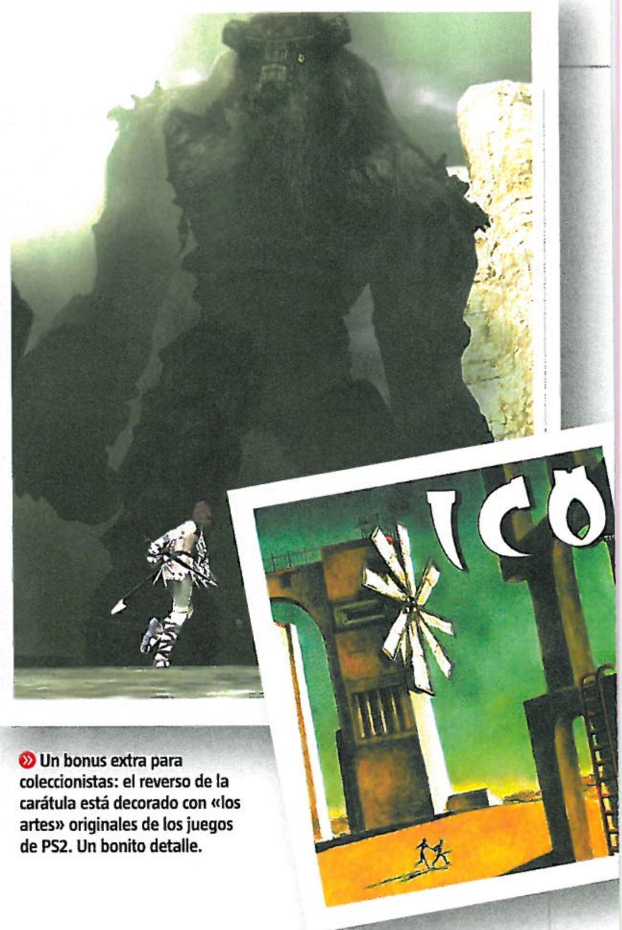
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Dispone de amplios escenarios y buenas físicas de daños, aunque falla en el texturizado y la resolución.	Su punto fuerte es la recreación de explosiones y armas. Cuenta con un correcto doblaje al castellano.	Gunplay más que correcto y variedad de habilidades y armas, aunque no muy diferentes entre ellas.	La campaña se acaba en 6 horas, alargada mediante el multijugador y el modo Bodycount.	Pocos modos de juego y escenarios no incitan a echarle muchas horas al multijugador.	Aunque las explosiones y los daños son llamativos, a estas alturas PS3 da para mucho más.
7,5	8,0	7,8	7,2	7,0	7,5


TOTAL
Bodycount hereda buenas ideas de Black pero lo pone en práctica con ciertos claroscuros.
7,5









Un bonus extra para coleccionistas: el reverso de la carátula está decorado con «los artes» originales de los juegos de PS2. Un bonito detalle.





Género
Aventura/Acción
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Team ICO / Bluepoint Games
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
Sí (DLC)
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
1080p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
40,99 €
es.playstation.com
12



Recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

CLASSICS HD
ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS

TU ÚLTIMA OPORTUNIDAD PARA DISFRUTAR DE DOS CLÁSICOS

La histeria por remasterizar viejas glorias en HD parece haberse adueñado de todo el sector: **Ubisoft** le ha hecho un *lifting* a la trilogía *Splinter Cell*, **Konami** a las sagas *Silent Hill* y *MGS*, y **Sony C.E.**, tras lavar la cara a los *God Of War* (tanto a los de **PS2**, como a los de **PSP**), resucita a 1080p de resolución las dos obras de culto de Fumito Ueda: *ICO* y *Shadow Of The Colossus*. De todas las remasterizaciones mencionadas, esta es con diferencia la más justificada. En su día, ambos juegos no alcanzaron el éxito de ventas que merecían, pero el paso del tiempo y el «boca a boca» hicieron aumentar su prestigio y dispararon su cotización entre coleccionistas.

Los texanos **Bluepoint Games** (responsables de la remasterización a **PS3** de los *GOW* de **PS2**) han trabajado junto al **Team ICO** para llevar a cabo este *remake*, en el que se han integrado todos los extras que ofrecía el *ICO* PAL (el modo de dos jugadores, los subtítulos en inglés para Yorda...) y al que además se ha dotado de un pequeño regalo para los mitómanos: la carátula, reversible, incluye las portadas originales de las entregas de **PS2**. Sin duda, **Sony C.E.** sabe bien a quiénes va dirigido este recopilatorio, aunque la pregunta no deja de ser inevitable: ¿Merece la pena volver a pasar por caja, teniendo ya los originales? Todo depende de tu fanatismo hacia la obra de Ueda y, sobre todo, de si eres el afortunado poseedor de una **PS3** de 60 GB (compatible con el *software* de **PS2**). Si ese es tu caso, ya habrás comprobado lo que sucede al ver los clásicos de **Team ICO** en un televisor HD: Si bien *Shadow Of The Colossus* aguanta el tipo (gracias a su gran factura técnica, junto a la posibilidad de soportar 50hz, pantalla panorámica y Barrido Progresivo), *ICO* no corre la misma fortuna. Un problema que queda solventado, más o menos, en la remasterización. **Bluepoint Games** no se ha roto la espalda a la hora de mejorar las texturas o la animación de los originales (sorprende encontrar en ambos juegos tanto *popping* como algo de *clipping*, y *Colossus* sigue manteniendo los mismos problemas en el control del personaje que ya tenía en **PS2**), pero se agradece la oportunidad de jugar con *ICO* a 1080p sin quemarnos las retinas en el intento. Y encima con soporte para televisiones 3D (lo que multiplica la espectacularidad de los colosos).

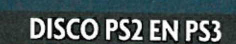
Los propietarios de una **PS3** de 60 GB pueden darse el lujo de elegir. El resto afrontaremos una cruda realidad: o desempolvamos la **PS2** y la tele de tubo, o nos lanzamos a por este recopilatorio. Y es que por 40 € podremos disfrutar de dos obras maestras que siguen barriendo en originalidad y encanto a la mayoría de títulos actuales. Ya sea escoltando a la princesa Yorda por la inmensidad de una fortaleza repleta de sombras, como enfrentándote a 16 colosos para resucitar a tu amada, revivirás dos de las páginas más memorables de la historia de los videojuegos. La incontestable grandeza de *ICO* y *Shadow Of The Colossus* logra eclipsar incluso los defectos de una remasterización que no llega a la altura de la de los *God Of War* de **PS2**. Podría ser mejor, pero peor sería perderse estas dos joyas.

REVIVIRÁS DOS DE LAS PÁGINAS MÁS MEMORABLES DE LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

LA ALTERNATIVA



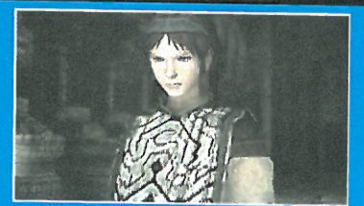
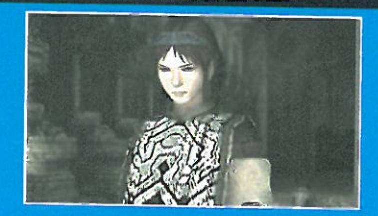
S. OF THE COLOSSUS. Todavía puede encontrarse en algunas tiendas, a unos muy tentadores 20 €.



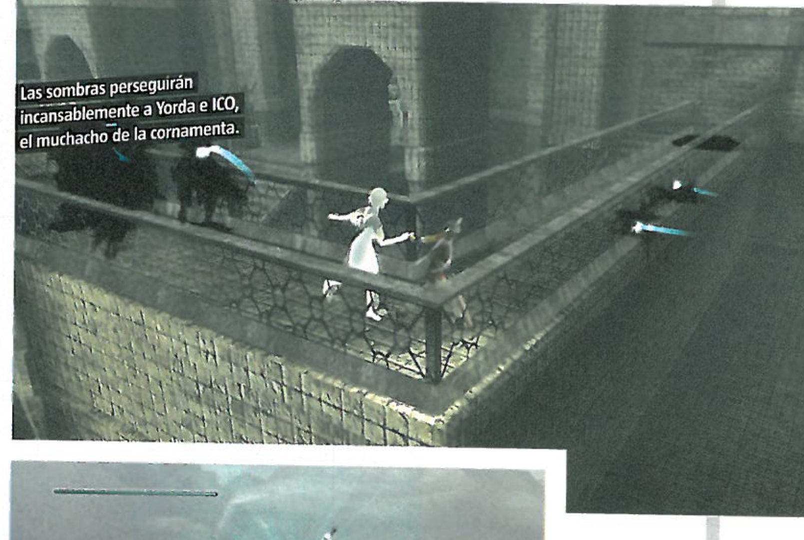
ICO

DISCO PS2 EN PS3	HD CLASSICS PS3
	

SHADOW OF THE COLOSSUS

DISCO PS2 EN PS3	HD CLASSICS PS3
	

Aunque no es perfecta, la remasterización realizada por **Bluepoint Games** mejora (y con creces en el caso de *ICO*) los originales de **PS2**, incluso si los comparamos a cómo se ven en una **PS3** de 60 GB a 1080p y con la mejora de texturas activadas. Aunque el *Colossus* de **PS2** aguanta, y muy bien, el tipo.



Las sombras perseguirán incansablemente a Yorda e ICO, el muchacho de la cornamenta.

Hay que ser un auténtico perrazo para no sentir pena por los preciosos colosos a los que deberás dar matarile. No hay moza que merezca ese sacrificio.



¡CORRE, PENCO DE MI ALMA! Aggro será el gran aliado de Wander en su búsqueda y destrucción de los 16 colosos. Acabarás cogiéndole más cariño que al propio protagonista del juego.



¿QUÉ DICE TURRR? No entenderás ni papa de lo que te dirá Yorda (y los subtítulos en cherokee no ayudan), pero una vez que acabes el juego podrás activar los subtítulos en cristiano.



Y LO HACE SIN RED. Cada coloso es un desafío con patas (alas o aletas). Tendrás que averiguar cómo subir por su anatomía hasta llegar al punto preciso en el que clavarles la espada. Pobrecitos.





EVALUACIÓN



ICO y Shadow Of The Colossus superan en originalidad y ambientación a la mayoría de los juegos actuales. Jugar en una televisión 3D. ¡Y el 7.1!



La remasterización presenta defectos sorprendentes (clipping, popping) y las texturas tampoco son para tirar cohetes.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Los originales ya eran una maravilla visual, pero la remasterización a PS3 podría haberse pulido más.	La música creada por Koh Otani para ICO y Colossus sigue dejándonos sin palabras. Y más aún en 7.1	Aunque el control de Wander (Colossus) sigue siendo mejorable, ambos juegos son una delicia.	ICO no es muy largo, pero no podrás comer ni dormir hasta haber acabado con los 16 colosos.	El juego incorporará un código para descargar fondos para PS3 y un making of en vídeo.	Bluepoint no ha explotado, ni de lejos, la potencia de PS3 a la hora de mejorar dos juegos de PS2.	Aunque no es perfecta, esta remasterización es una ocasión única de revivir dos obras maestras.
8,0	9,2	9,0	8,5	-	7,5	8,7







Género
Aventura épica
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
SCE Santa Mónica
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
1080p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
39,95 €
www.godofwar.com/es

18



LA ALTERNATIVA



GOD OF WAR COLLECTION. Disfruta de las dos primeras entregas de la saga también en HD.



Quizás Kratos no sea el héroe con más combos, pero a espectacular no le gana nadie.

Recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

CLASSICS HD GOD OF WAR COLLECTION VOLUME II

CON LA FURIA DE UN TITÁN

Así es como llega Kratos con el segundo recopilatorio que nos trae sus aventuras de **PSP** en alta definición y con la posibilidad de jugarlas en 3D. Una grata sorpresa que quizás no esperábamos por su relativamente reciente salida en **PSP**, pero que encantará a los fans de *God Of War*.

Los títulos que componen esta recopilación son *Chains Of Olympus* y *Ghost Of Sparta*, primero y tercero de la saga respectivamente si tomamos como referencia su cronología histórica. El primero de ellos cuenta los acontecimientos de la desaparación de Helios, cuando el mundo se sume en la penumbra y Morfeo empieza a tener cada vez más poder. Un Kratos bastante dócil y esclavizado por los dioses con la esperanza de librarse de las pesadillas que le atormentan, tendrá que desvelar quién quiere destruir a los olímpicos y salvar al mundo de su destrucción.

Por contra, en *Ghost Of Sparta,* Kratos ya se ha hecho con el trono de Hares (continúa los acontecimientos tras el final del primer *God Of War*), aunque continúa sufriendo por los recuerdos de su pasado. Una visión le recordará a su desaparecido hermano y le traerá hacia la ciudad de Atlantis.Con la esperanza de encontrar a Deimos con vida, Kratos se embarca en un gran viaje consumido por la ira y desobedeciendo las órdenes de los propios dioses.

God Of War Collection Volume II mantiene en ambos títulos la jugabilidad clásica de la saga. Una aventura épica plagada de combates, con ligeros toques de *puzzle* y plataformas, y el espectacular uso de los QTE que ya se popularizara en la primera entrega. Con un sistema de *combos* bastante asequible y el apoyo de varios poderes mágicos, ambas aventuras son relativamente sencillas y se pueden acabar en unas 6-8 horas cada una. Sin embargo, los que quieran un reto mayor tendrán a su disposición los niveles más altos del juego y los desafíos de los dioses una vez acaben este.Tras completarlos, podremos desbloquear jugosos extras, como trajes alternativos para Kratos.

LAS DOS AVENTURAS SIGUEN LA LÍNEA DE LA SAGA CON HISTORIAS ÉPICAS Y COMBATES ESPECTACULARES

Técnicamente la posibilidad de poder jugarlo a 1080p y en 3D es un añadido más que interesante, aunque el texturizado y los diseños no llegan al nivel de otros juegos. Aún así, es de agradecer que podamos jugar la saga entera en nuestra **PS3** (obviando *Betrayal* que salió solo para móviles) y este ***Collection Volume II*** culmina el cometido. Sin ninguna duda, tanto por precio como por calidad, es una opción totalmente recomendable para los que no posean los juegos en **PSP**. Si los tienes, deberás medir cuál es tu nivel de fanatismo, ya que el salto gráfico es apreciable pero no definitivo. Sea como fuere, preparad vuestras armas, espartanos. Kratos vuelve a la batalla.







El alto componente gore no puede faltar en ninguna aventura de Kratos. ¿Alguien pidió una salchicha?



La ira de Kratos va en aumento conforme descubre las mentiras de los Dioses del Olimpo.





Chains Of Olympus





Ghost Of Sparta

Sabías que...

El poco conocido GOW: Betrayal salió para móviles en 2007 y cronológicamente se sitúa como el 4º en la saga entre Ghost Of Sparta y God Of War II.

CHAINS OF OLYMPUS

EL SALTO A LA HERMANA MAYOR

La calidad gráfica de ambos títulos en **PSP** ya era de un nivel muy alto. Para esta remasterización se ha aumentado la resolución, desaparecen gran parte de los «dientes de sierra» y mejora la iluminación. Sin embargo, esperábamos más del salto a **PS3**.



Por tierra, mar y aire Kratos arrasa con todo lo que se interpone en su camino. En este caso, la pelea a bordo del barco será la antesala para llegar a la enigmática ciudad de la Atlántida, territorio de Poseidón, rey de los mares.



Los combates contra jefes finales serán una constante en ambos juegos. En este caso, Caronte, el barquero del Hades, nos pondrá las cosas difíciles.

EVALUACIÓN

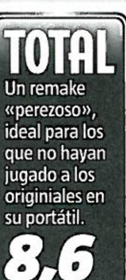


Se completa la saga en PS3, y además podremos jugarlo en 3D y a 1080p a un precio más que apetecible.



El salto gráfico no es todo lo apreciable que nos hubiera gustado y esperábamos más añadidos para esta recopilación.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Se aplica el antialiasing y mejora la resolución del original aunque no llega al nivel que esperábamos.	Sublime doblaje al castellano y melodías típicas de la saga, ideales para acompañar la acción.	Sencilla y precisa en combates y zonas de saltos, aunque limitada en el número total de combos.	Unas 16 horas acabar los 2 juegos que se alargan a casi 20 con el extra del Desafío de los Dioses.		Muy fluido y con apenas tiempos de carga sin necesidad de ninguna instalación.
8,4	8,6	8,8	8,5	-	8,7



TOTAL

Un remake «perezoso», ideal para los que no hayan jugado a los originales en su portátil.

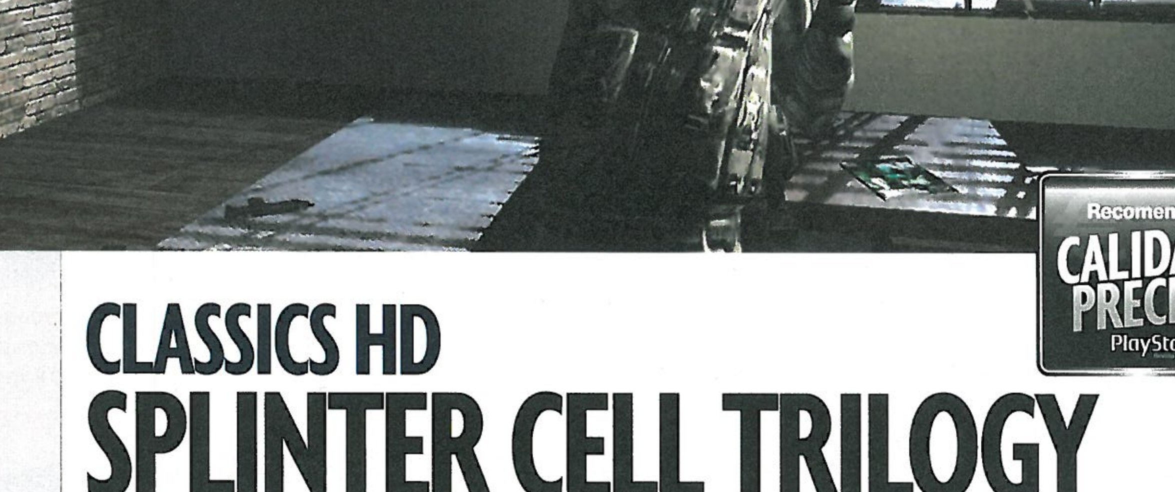
8,6







Género
Acción/sigilo
Compañía
Ubisoft
Desarrollador
Ubi Shanghai
Distribuidor
Ubisoft
Jugadores
On-line
Sí (multijugador)
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
39,95 € (pack físico completo)
9,99 € (descarga de cada título)
ubi.com/es
18



Recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

CLASSICS HD SPLINTER CELL TRILOGY

EL ÚNICO RIVAL DIGNO DE SOLID SNAKE

Si bien el liderazgo de *Metal Gear* en el género *stealth action* es indiscutible, *Splinter Cell* puede considerarse la única saga que, desde la llegada de **PlayStation 2**, ha sido capaz de plantar cara a los títulos de **Konami**. Y lo que en principio parecía una apuesta aislada por quitarle protagonismo a *Snake* en el género del sigilo, acabó convirtiéndose en una de las sagas más prolíficas y de mayor calidad de los últimos diez años. **Ubisoft** supo aprovechar el nuevo *hardware* de la generación 128 *bits* para añadir elementos nunca vistos en títulos de similares características; el más llamativo es sin duda el uso de la iluminación como instrumento de sigilo y, por supuesto, la posibilidad de utilizar gafas de visión termal y de visión nocturna para pasar desapercibido, o para atacar a nuestros enemigos sin ser detectado.

El desarrollo de la saga, desde la primera entrega, invita al jugador a moverse entre las sombras, a evitar encuentros con los enemigos y a racionar los ataques letales, algo que se convirtió en toda una novedad para la fecha en la que fue lanzado el primer *Splinter Cell* (2003) y en absoluta seña de identidad de la saga, que la acompaña desde la primera hasta la última entrega lanzada al mercado. Con respecto a su desarrollo, al jugar esta reedición en HD de la saga, hemos descubierto un detalle muy a tener en cuenta: los tres títulos que la componen son de los pocos, a estas alturas, que no se lo ponen fácil al jugador; la inteligencia artificial de los enemigos obliga a calcular cada movimiento, cada acción, a repetir una misma escena innumerables ocasiones y, lo más importante, en *Splinter Cell* no hay «regalos». El juego te obliga a conseguir cada código de acceso a una puerta determinada, a interrogar al personaje adecuado, a gastar la munición mínima... Es fácil imaginar la cantidad de horas de diversión que encontramos en un *pack* con los tres primeros títulos de la saga.

Y es que, aunque ha pasado casi una década desde la aparición de la serie, los años no pasan por su jugabilidad... aunque sí lo hacen por sus gráficos, algo que notaremos sobre todo en la primera entrega. Junto a un control y un desarrollo quizá demasiado exigente, el primer *Splinter Cell* presenta unas texturas de muy baja calidad con respecto a *Pandora Tomorrow* y *Chaos Theory*; la explicación es muy lógica: el original fue «versionado» para **PS2**, así que estamos ante una reedición de una versión. Las dos últimas entregas del *pack* aguantan el tipo de una forma sorpendente y, salvo alguna textura de baja calidad, tanto su jugabilidad como sus gráficos están a la altura de los mejores (hablamos de los cuatro o cinco mejores, sin duda) juegos de *PlayStation Network*.

Si te gusta el sigilo y aún no conoces los orígenes de Sam Fisher, no puedes dejar escapar esta grandísima trilogía.

JUNTO A METAL GEAR SOLID, LA SAGA DE UBISOFT SENTÓ LAS BASES DEL GÉNERO DE ACCIÓN Y SIGILO

LA ALTERNATIVA



METAL GEAR SOLID 4. El stealth action game original. Menos realista y más shooter que la saga de Ubisoft.

SPLINTER CELL

DISCO PS2 EN PS3	REMASTER
	

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

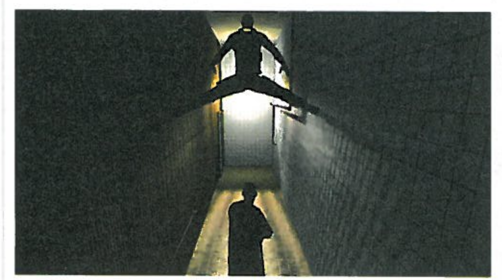
DISCO PS2 EN PS3	REMASTER
	

A excepción de la primera entrega, reedición de una versión (la versión para **PS2** fue versionada del original para Xbox), cuyas texturas dejan mucho que desear en HD, *Pandora Tomorrow* y *Chaos Theory* aguantan muy bien el tipo y su calidad en ocasiones nos hará olvidar que jugamos a un juego de **PS2**.



La visión termal y la infrarroja (en la pantalla) son dos de los elementos más característicos de la saga Splinter Cell.

El cuchillo, una de las novedades de la tercera entrega. Podrás abrirte paso por paredes y obstáculos de tela... y acabar con los enemigos de un solo golpe.



SPLINTER CELL (2003). Ubisoft reinventó el género nacido con Metal Gear Solid y le añadió decenas de elementos nunca vistos en un videojuego de sus características.



SC: PANDORA TOMORROW (2004). La evolución con respecto a la primera entrega era abismal. Presentaba nuevos movimientos para Sam Fisher, nuevas armas y una impecable factura técnica.



SC: CHAOS THEORY (2005). La despedida de la generación de 128 bits llegó con un título redondo, que seguía innovando en el género con todo tipo de elementos jugables y efectos gráficos nunca vistos.





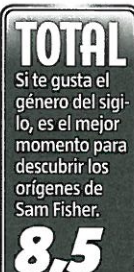
EVALUACIÓN

Parece que no han pasado los años por el argumento de los tres títulos, su sistema de juego y su gran cantidad de posibilidades.



Se nota que la primera entrega, en su versión original, era un juego con ciertas carencias. No incluye los modos On-line de PT y CT.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Si no fuera por ciertas texturas del primer Splinter Cell, parecería una trilogía actual de PSN.	El doblaje, especialmente de la segunda y tercera entrega de la saga, tiene una calidad cinematográfica.	Acción, sigilo, dificultad y mucha libertad de acción. Por su jugabilidad no pasan los años.	Tres títulos exigentes, originales, llenos de secretos, largos y con varios niveles de dificultad.	Los modos On-line de Pandora Tomorrow y Chaos Theory han sido eliminados.	El hardware de PS3 hace que Chaos Theory y Pandora Tomorrow casi parezcan nuevos lanzamientos.
8,0	8,8	8,6	8,5	-	8,0



TOTAL

Si te gusta el género del sigilo, es el mejor momento para descubrir los orígenes de Sam Fisher.

8,5





Por De Lúcar

En las melés deberemos empujar para no perder terreno y estar muy atentos al movimiento del balón entre las piernas.

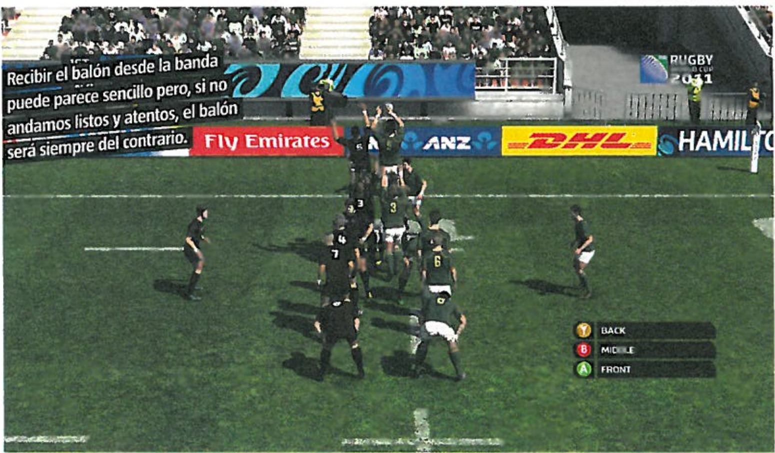
La recreación de los choques y placajes es uno de los aspectos más conseguidos del juego. Solo falta que suenen los huesos.







Género **Deportivo**
Compañía **505 Games**
Desarrollador **HB Studios**
Distribuidor **Digital Bros**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Inglés**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **No**
P.V.P. Recomendado **56,90 €**
www.rwc2011game.com



Recibir el balón desde la banda puede parece sencillo pero, si no andamos listos y atentos, el balón será siempre del contrario.



DEMO JUGABLE En PlayStation Store

RUGBY WORLD CUP 2011

FUERZA NOBLEZA Y DESPUÉS MUCHA CERVEZA

Aunque nos pueda parecer una osadía lanzar un videojuego inspirado en un deporte tan minoritario como es el *rugby* en España, lo cierto es que eso mismo pensábamos de los juegos de fútbol americano o *hockey* sobre hielo... y su calidad y jugabilidad acabó después por ganarnos. Bueno, a este ***Rugby World Cup 2011*** es posible que aún le falte un poco para llegar a tales extremos, pero al menos se trata de un simulador correcto y capaz de reproducir todos los elementos destacables de este deporte. Calificado por algunos como el «*FIFA* del *rugby*», tal apelativo se puede decir que tiene bastante de cierto, pero sin alcanzar las cotas de perfección en la animación e IA de los jugadores. Gráficamente, está logrado a nivel de animación y ambientación, reflejando bien la climatología, las gradas y la acción sobre la hierba.

La principal dificultad para poder apreciar la jugabilidad de este simulador pasa, como casi siempre, por conocer bien las reglas del juego y en ir dominando su mecánica... y hay que decir que nos va a llevar algún tiempo. Para los no familiarizados con este deporte, todo puede parecer confuso y, para los conocedores, un tanto acelerado y hasta demasiado frenético. Aunque con el tiempo termina por resultar entretenido y con mucha miga, lo cierto es que no termina de transmitir la fuerza, el rigor táctico y colectividad tan característicos del *rugby*.

En la oferta de modos destaca, lógicamente, la Copa del Mundo, pero también hay otros retos preparatorios, competiciones de chut a palos, multijugador para hasta 4 jugadores simultáneos y un modo On-line para el que tendremos que disponer de un código de acceso para los torneos y partidas, que es gratuito.

LA ALTERNATIVA

MLB BASEBALL 2K11. Un simulador de otro deporte de gran éxito fuera, no muy practicado en España.



Saber patear desde cualquier posición y distancia puede ser la llave con la que cerrar muchas victorias. Hay un modo para competir.



EVALUACIÓN

Además de ser el mejor juego de rugby que van a poder encontrar los aficionados a este deporte, es también un simulador bastante completo. Cuenta con la licencia oficial de la Copa del Mundo, que se disputa este mes.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,2	8,0	8,0	8,0	8,0	8,0

Realismo gráfico más que aceptable y buena animación de los jugadores.

Una vez logras hacerte a sus reglas es casi tan jugable como otros simuladores.



es.playstation.com

EL UNIVERSO TIENE UN NUEVO EQUIPO ESTELAR















PS3
PlayStation 3

SONY
make.believe



MIAU. La imponente Catwoman será una poderosa aliada en el juego, aportando sus habilidades felinas.

ZAS, EN TODA LA BOCA. El Caballero Oscuro mostrará pocos modales con los mercenarios que nos aguardan por toda la ciudad.

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

MARÍA EMEGE
Batman reaparece con fuerza con un juego mejor, si cabe, que su predecesor.

Completísimo
★★★★★

Compañía
Warner Bros Int. Ent.
Programador
Rockstaedy
Género
Aventura

EDICIÓN COLECCIONISTA

Si sois fans del murciélago, no os perdáis la edición de coleccionista, cuya atracción principal reside en la estatua exclusiva de Batman producida por **Kotobukiya**. Una maravilla para que aceche a los visitantes desde vuestras estanterías.

Batman Arkham City

A LA VENTA EN OCTUBRE

Si el Asilo Arkham os parecía una locura, preparaos para la ciudad más oscura y demencial



MR. FREEZE. Entre los múltiples enemigos de Batman en la nueva ciudad de Arkham, encontramos al señor del hielo. Tened por seguro que nos hará temblar con su aparición, y no solo de frío.

Después de la visita de **Rockssteady Studios** a España en la sede española de **Warner Bros I.E.**, con su correspondiente *demo* de ***Batman Arkham City***, nos llega la posibilidad de probar el juego de forma más extensa.

El Caballero Oscuro vuelve en un juego tan esperado y tan entretenido como el anterior. Contaremos con la posibilidad de enfrentarnos a 28 enemigos a la vez encadenando *combos* de forma frenética, podremos utilizar los nuevos *gadgets*, encontrar nuevos personajes, colaborar con Robin en los desafíos, recorrer un mapa cinco veces más grande que el del anterior *Arkham*... Cierto, eso ya lo sabíais. Profundicemos un poco...

En esta entrega, el cinco veces ganador del premio *Emmy*, Paul Dini, nos introduce en una nueva historia de *Batman*, dentro de su ya conocida atmósfera oscura y en entornos emblemáticos.

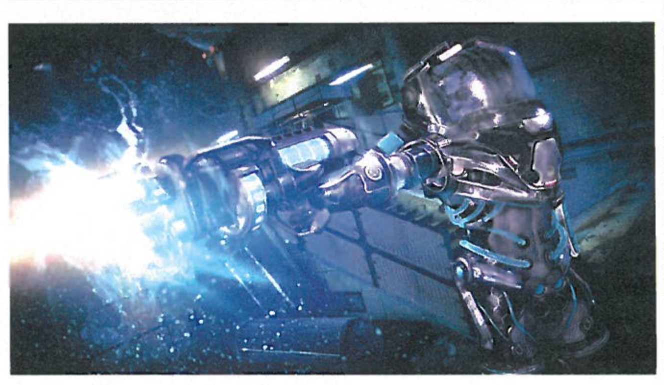
Uno de los puntos fuertes de ***Batman Arkham City*** es la aparición de *Catwoman*. Tendremos la posibilidad de jugar con ella, trepando, acechando en la oscuridad, con su látigo tanto para peleas como para recorrer ágilmente la ciudad. Es llamativo que *Catwoman*, a diferencia de *Batman*, no cuente con el modo Detective, sino con el instinto propio de un felino entre sus habilidades. Jugaréis con la gata en una misión obligatoria, y la necesitaréis en otros momentos, sobre todo si queréis obtener todos los trofeos de Enigma. Sus movimientos felinos serán muy útiles, deslizándonos por las calles, y dándonos momentos memorables, como la forma más sexy de acabar un *combo* al enfrentarte a los tiparracos de *Arkham City*: plantándole un beso en la mejilla a uno... lo cual de por sí sería mortal para muchos. Para seleccionarla sólo tendréis que encontrar a ciertos animalitos ronroneando por la ciudad. No es difícil averiguar cómo podremos dejar de jugar con la gata para volver a encarnar a *Batman*. ¿Cómo? ¿No se os ocurre? Entonces Enigma os dará horas de sufrimiento. Y esto se debe a que, si encontrar y descifrar todos los acertijos en *Batman Arkham Asylum* nos daba tormento en ocasiones, esta nueva entrega requiere todavía más ingenio para descubrir los 400 trofeos. »





Los aliados de Joker no nos harán ninguna gracia, pero Batman y Catwoman se encargarán de dejar K.O. a estos payasos.







LOS DESAFÍOS DE ARKHAM CITY

Más desafíos nos aguardan en esta entrega. En esta ocasión, contaremos con Robin para terminar con los enemigos de la forma más rápida y efectiva posible.

»Y además del ingenio, tendréis que ser veloces, porque os encontraréis con mecanismos con tiempo limitado de apertura. También sería recomendable que dejarais parte de vuestra habilidad para resolver acertijos reservada para conocer a un nuevo personaje: el Hombre del Calendario. ¿Queréis saber más? Es a él a quien corresponde dar pistas, por lo que nosotros no os daremos más datos en este aspecto.

En cuanto a las misiones, en ***Batman Arkham City*** nos encontraremos con misiones principales y secundarias. Para conseguir las secundarias tendréis que dedicar tiempo a desvelar y conseguir las interrogaciones verdes del ya mencionado Enigma, y poder así seleccionar luego la que queráis hacer marcándola en el mapa.

Sobre los *batgadgets*, podréis encontrar algunos nuevos, como el Secuenciador Criptográfico V2 o las Bombas de Humo, (muy prácticas para pasar de una situación de desventaja evidente a aterrar a los enemigos desde cualquier gárgola), y mejoras en los ya conocidos: como la combinación del *Batarang* con electricidad, una ocurrencia que os dará más de una sorpresa. Sí, es cierto que el Caballero Oscuro tiene unas habilidades asombrosas sin necesidad de lanzar *Batarangs* o utilizar el Líquido Explosivo. Sus actuaciones silenciosas, que ya pusimos en práctica muchas veces en el juego anterior, poseen movimientos nuevos. Al fin y al cabo, los enemigos nos ponen en situaciones de mayor tensión. Cuando amenazan con matar a los rehenes que agarran tendremos que ser muy cuidadosos, y ya podremos desahogarnos arremetiendo desde el aire contra unas maderas o cristales para acceder o abandonar algunos lugares.

Y para desahogo, el que os proporcionará enfrentaros a todos los enemigos, que en ***Batman Arkham City*** son muchos (algunos repiten y otros son nuevos), cada uno con su completa biografía correspondiente, como ya ocurría en la entrega anterior. La variedad de enemigos da lugar a guiños para los conocedores del mundo del murciélago: si veis una floristería con el nombre de Pamela Isley, probablemente os esperéis la aparición de Hiedra Venenosa... o no, otro enigma que podréis desvelar jugando a ***Batman A.C.*** O

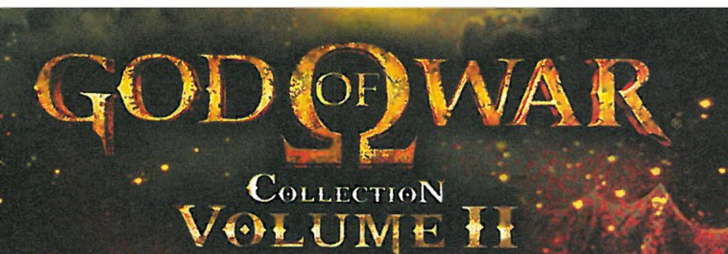
Claves

1 El número de enemigos que nos amenazan al mismo tiempo se amplía, por lo que los combos se extienden y nos garantizan diversión entre piruetas, gadgets y ataques.



2 Las nuevas misiones secundarias con Enigma añaden dificultad y variedad al juego, que es por lo tanto menos lineal y ofrece más horas de entretenimiento en la oscura Arkham City.









CLASSICS HD

¡LAS COLECCIONES DE LOS TÍTULOS MÁS ACLAMADOS POR PRIMERA VEZ EN PLAYSTATION®3 AL MEJOR PRECIO!

REMASTERIZADOS POR COMPLETO, DISFRUTA DE ESTA EXPERIENCIA EN ALTA DEFINICIÓN 1080P Y TOTAL COMPATIBILIDAD CON 3D.

2 JUEGOS EN CADA COLECCIÓN.

A LA VENTA EN SEPTIEMBRE 2011

ICO™
&
SHADOW OF THE COLOSSUS™





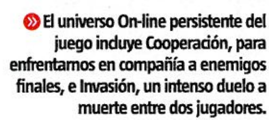
PS3 PlayStation 3

1080P HD









Dark Souls cuenta con un centenar de enemigos y un mapeado que triplica en tamaño a su antecesor espiritual.

El universo On-line persistente del juego incluye Cooperación, para enfrentarnos en compañía a enemigos finales, e Invasión, un intenso duelo a muerte entre dos jugadores.



PRIMERA IMPRESIÓN



THE ELF
Después de probar durante horas la versión de preview os garantizo que supera en todo a su antecesor. Os esperan horas y horas de oscuridad y tormento...



Compañía **Namco Bandai**
Programador **From Software**
Género **Action RPG**

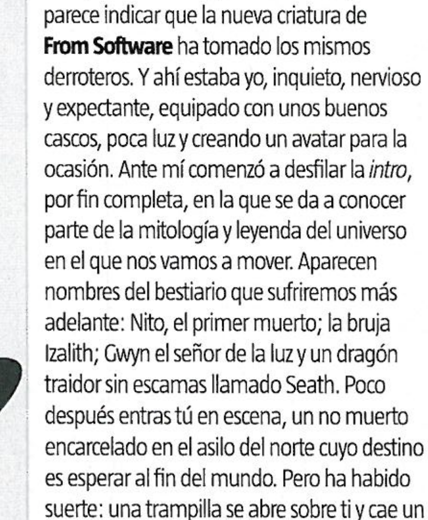


Dark Souls

La oscuridad no descansa en la creación de From Software, su única obsesión es acabar contigo una y otra vez...

La llegada de *Dark Souls* a la redacción supone, al menos para mí, el acontecimiento lúdico más esperado de todo el año. Su antecesor, *Demon's Souls*, es uno de los grandes de **PS3** y todo parece indicar que la nueva criatura de **From Software** ha tomado los mismos derroteros. Y ahí estaba yo, inquieto, nervioso y expectante, equipado con unos buenos cascos, poca luz y creando un avatar para la ocasión. Ante mí comenzó a desfilar la *intro*, por fin completa, en la que se da a conocer parte de la mitología y leyenda del universo en el que nos vamos a mover. Aparecen nombres del bestiario que sufriremos más adelante: Nito, el primer muerto; la bruja Izalith; Gwyn el señor de la luz y un dragón traidor sin escamas llamado Seath. Poco después entras tú en escena, un no muerto encarcelado en el asilo del norte cuyo destino es esperar al fin del mundo. Pero ha habido suerte: una trampilla se abre sobre ti y cae un cadáver que posee la llave del calabozo. Así comienza ***Dark Souls***, desde lo más profundo, oscuro y sucio, acompañado por paredes que rezuman odio y miseria, almas en pena y mensajes en el suelo que te guiarán por el tutorial. Los controles son, afortunadamente, muy similares, por no decir idénticos a los experimentados en *Demon's Souls*. Pronto te las verás con el primer gran enemigo, *Asylum Demon*, del que mejor será huir, de momento. Minutos después será obligatorio enfrentarse a él y aunque no es muy difícil abatirle, haz caso a los mensajes si quieres hacerlo rápidamente. Ante tus ojos se abre, por fin, el cielo y un acantilado que parece conducir a ninguna parte. Un inesperado visitante te transportará por los aires, mientras las palabras de una antigua profecía resuenan en tus oídos: «*Y llegará el día en que un no muerto abandonará el asilo del norte para peregrinar a Lordran*». ¿Se referirá a ti? Y allí estás tú, en *Firelink Shrine*, limitando al norte con unas ruinas coronadas por un gran cuervo y un cementerio repleto de esqueletos; al este, las ciudades-fortaleza de *Undead Burg* y *Undead Parish* donde te esperan *Taurus Demon* y un sinfín más de enemigos, incluido el odioso jabalí acorazado. Y si decides tomar el camino inferior, bajar siempre implica algo negativo; prepárate para pasarlo aún peor en las fantasmagóricas ruinas de *New Londo*. Y todo esto en apenas cuatro horas de emoción, tensión, oscuridad y decenas de muertes. No esperaba menos de ***Dark Souls***. El entorno es más hostil e inquietante que nunca con las nuevas trampas ideadas por **From Software** y el balance entre riesgo y recompensa te obligará a sacrificar tu vida -puro método empírico- en innumerables ocasiones para averiguar cómo avanzar en unos escenarios abiertos, sin cargas, en los que a menudo te sentirás desorientado. Monstruosas estructuras verticales y horizontales que se pierden en la lejanía, pero que están ahí, a tu alcance, si eres capaz de llegar vivo hasta ellas... Ya queda menos para que disfrutemos de ***Dark Souls***. De momento me sentaré a esperaros junto a esta cálida hoguera rodeado de sombras que acechan en el silencio de la noche...







Desde una escalera también podemos atacar. Pulsa los botones R para atizar puñetazos hacia arriba y patadas hacia abajo. Pero cuidado, si agotas la barra de energía perderás el equilibrio y caerás como un saco terrero.





Lo habitual en Dark Souls es hacer frente al enemigo y acabar con él. En ocasiones lo más aconsejable será huir.

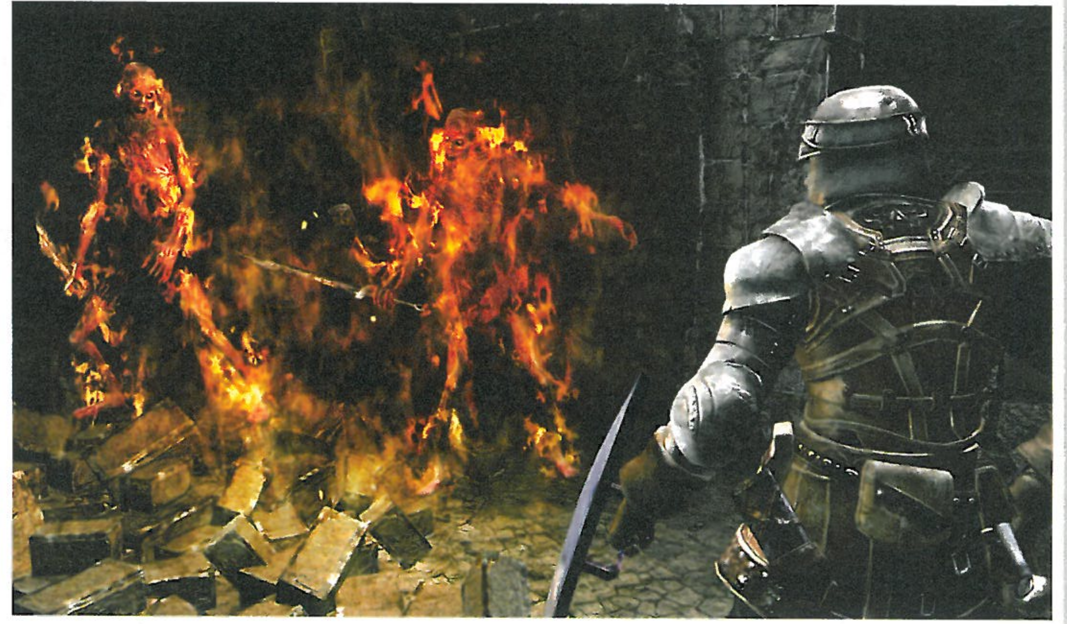




SIEMPRE HUBO CLASES...

Y en Dark Souls hay un total de 10: Guerrero, Caballero, Vagabundo, Ladrón, Bandido, Cazador, Hechicero, Piromántico, Clérigo y Marginado. Cada una tiene sus propias habilidades y estadísticas, lo que implica una equipación básica inicial específica, aunque a medida que avance la aventura podrás equiparte y personalizar al avatar casi a tu antojo.







Claves



1 La hoguera rellena tu barra de energía, aumenta tu nivel a cambio de almas, recupera Humanidad... Pero también regenera a los enemigos de la zona.



2 A la hora de crear a tu personaje podrás elegir, como mínimo, nombre, sexo, clase, un item de regalo, el físico, la cara, el peinado, además de color de pelo y ojos.













PRIMERA IMPRESIÓN



Las pruebas especiales de Uno contra uno en circuito cerrado son de lo más emocionante.





DE LÚCAR
Muy divertido y manejable en la conducción... pero ojito con salir un poco de la carretera, que se paga caro.

Técnico
★★★☆☆

Compañía **Namco Bandai**
Programador **Milestone**
Género **Conducción**

WRC2

Más velocidad... más riesgo



La oferta de modos es más o menos parecida a la que disfrutamos en la anterior entrega, pero cobra más importancia el modo On-line y el multijugador.

Si el año pasado quedábamos, en general, bastante satisfechos con el trabajo realizado por **Milestone** en *WRC*, esta nueva temporada toca comprobar si van a ser capaces de llegar aún más lejos, tanto como para tentar a los amantes del motor de otras disciplinas.

Aunque en algunos aspectos es evidente que estamos ante una *beta*, sobre todo en el apartado gráfico, ya deja ver cuáles serán sus líneas maestras y puntos más fuertes. Las principales apuestas de ***WRC2*** vuelven a ser la jugabilidad y la sencillez en el pilotaje, volviendo a dejar que sea el jugador el que elija el grado de realismo sumando o restando ayudas a la conducción, pero aumentando muchos enteros la intensidad del juego con unos recorridos más exigentes en sus trazados y con tantas trampas que resulta imposible la relajación. En apariencia es una conducción *arcade* y fácil... pero enfrentada a una dificultad real, a veces camuflada en obstáculos capaces de arruinarnos la prueba. Para que nada nos falte, se ha mejorado mucho el apartado de daños y, por desgracia, aquí no solo afectarán al aspecto físico. Como en la realidad, en una salida de curva podremos dañar la amortiguación o una rueda y sufrir ese problema el resto del tramo, con la consiguiente pérdida de tiempo.

Pero si hay un elemento en el que ***WRC2*** no admite comparaciones con su antecesor, ese es en el de los números. Para paliar las carencias de la anterior entrega, esta contará con muchos más modos de juego -diez en total-, cientos de tramos, nuevas localizaciones -15 países-, muchos más coches reales en todas las categorías (WRC, P-WRC, S-WRC... etc.) y un modo multijugador en red para hasta 16 jugadores simultáneos. ○

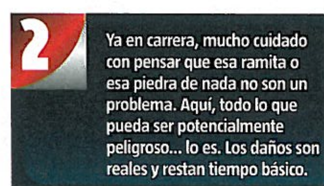


Claves

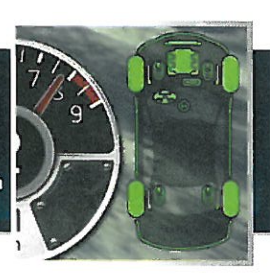


1 Antes de pisar el acelerador y lanzarnos a ganar mundiales, no estaría de más echar unas cuantas carreras para comprobar correctamente nuestro nivel de pilotaje y decidir qué ayudas dejamos.



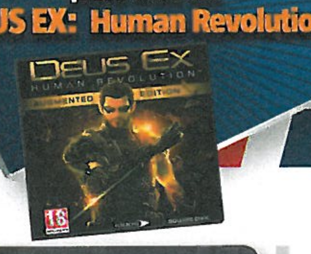


2 Ya en carrera, mucho cuidado con pensar que esa ramita o esa piedra de nada no son un problema. Aquí, todo lo que pueda ser potencialmente peligroso... lo es. Los daños son reales y restan tiempo básico.



Consultorio

Participa y gana
Cada mes la mejor carta ganará un fantástico PREMIO.
¡Este mes un **DEUS EX: Human Revolution!**





www.facebook.com
/revistaplaystation

Quebraderos de cabeza con PSP

Después de mucho tiempo usando mi PSP, ha sufrido un aparatoso accidente y ahora la verdad es que no sé que hacer, porque no está en garantía y el arreglo me costaría más de 60 €. ¿Me arriesgo a arreglarla y a ver lo que dura? ¿Me compro una nueva y me olvido de la vieja? ¿O me espero hasta que salga PS Vita, la cual me atrae bastante?

FERNANDO ROJAS, VÍA E-MAIL.

La solución a tu problema depende de la paciencia que seas capaz de tener y el dinero que quieras gastar. La opción de arreglarla no sería mala, dependiendo de la garantía que te dé el establecimeinto que vaya a hacer la reparación. Sin embargo, como te mostramos en este número, **Sony** ha anunciado para este otoño la salida de **PSP E-1000** en territorio europeo. Un nuevo modelo que, si bien no cuenta con Wi-Fi, saldrá al irresistible precio de 99 €, y para el que **Sony C.E.** piensa anunciar gran cantidad de títulos a 9,99 €, entre los que se incluyen *The Lost Tribe*, *EyePet Adventures* o *FIFA 12*, entre otros.

Esto sin olvidar que será perfectamente compatible con todos tus juegos en UMD. Además del diseño atractivo, el modelo **E-1000** se muestra como el más robusto creado hasta ahora, con lo que aguantará golpes sin apenas sufrir daños (pero no la tires desde un quinto...).


Catherine es uno de los juegos más «locos» de Atlus que, por suerte, llegará a Europa.

Por último, la opción de **PS Vita** es más que interesante y todo lo que se ha mostrado hasta ahora demuestra que estamos ante la salida de un verdadero «maquinón». La pega es que, aunque salga en Japón a finales de este año, en Europa tendremos que esperar aproximadamente hasta marzo. Nuestra recomendación es que, si no quieres esperar, puedes permitírtelo y el Wi-Fi no es relevante para ti, te hagas con **PSP E-1000** ahora y te vayas quitando el gusanillo hasta la salida de **PS Vita**.

Un poco de todo

1 ¿Sabéis si traerán a España las ediciones especiales de *Catherine* (en especial esa que incluye una funda de almohada)?
2 Si la nueva PSP no tiene conexión Wi-Fi... ¿Cómo podremos descargarnos los juegos desde la *PS Store*?
3 ¿Me podríais recomendar algún juego de hípica para PS3? Sé que es un deporte algo minoritario, pero no todo va a ser fútbol.
4 ¿Merece la pena comprar el recopilatorio de *Shadow Of The Colossus* e *ICO* si tengo ya los originales de PS2?

ANDRÉS TORRES, VÍA E-MAIL

1 Por desgracia lo único confirmado a día de hoy es la salida del juego en su edición normal, a final de año, sin fecha concreta. La edición especial que salió en Estados Unidos cuenta con una caja de *pizza*, unos calzoncillos, una camiseta y la almohada que nos comentas. Sin embargo, **Deep Silver**, la encargada de distribuirlo, no ha anunciado nada sobre si nos traerá a los europeos esta genial edición.

2 Podrás descargar tanto juegos como contenidos adicionales a través del programa **Media Go** en tu ordenador. Este programa gratuito está disponible en *sony.com/mediago*.
3 El único juego de hípica que ha salido en Europa es ***G1 Jockey 4 2008***, completamente en inglés, con un control bastante impreciso y gráficos no muy logrados. Solamente recomendable para los muy fans de esta disciplina.
4 En nuestra opinión, aunque ha mejorado en animaciones y la resolución en teles HD mejora bastante, no nos parece suficiente aliciente como para comprarlo si conservas los juegos originales.

EL TEMA DEL MES

¿Qué juego te gustaría que se anunciase antes de que acabe el año y por qué?

Cabalgando en el lejano Oeste

RAUL JIMÉNEZ FERNÁNDEZ. VÍA FACEBOOK.
Pues sinceramente un bombazo como *Red Dead Redemption 2*; el Oeste es muy amplio y puede aportar mucha historia. No digo que sea la misma trama, pero la variedad que ofrecía a la hora de hacer misiones, lo enorme del escenario y, si además incluimos unas historias con personajes conocidos como Billy el niño o el *sheriff* Wyatt Earp, o podemos ponernos en la piel de algún *cherokee*, tendríamos juego para unos cuantos meses. El salvaje Oeste da para mucho y la gente de Rockstar lo sabe.

Fiebre de Final Fantasy

FRANCISCO JAVIER SARMIENTO. VÍA CORREO.
Me gustaría poder disfrutar a final de año de *Final Fantasy XIII-2*, ya que considero que el primero ha sido uno de los mejores títulos de rol que he podido jugar. Espero mejoras, sobre todo en el sistema de combate, y tengo curiosidad por ver si incluyen algún *Eidolon* nuevo. No obstante, me conformaría con que fuera tan bueno como el original *FFXIII*.

Maestro Kojima

OINATZ YEGOROV SÁNCHEZ. VÍA FACEBOOK
Me parecería extraordinario poder disfrutar de un nuevo *Metal Gear* para poder alucinar con el fascinante cerebro de Hideo Kojima aprovechando al máximo la PS3. Yo creo que despues de eso, Hideo Kojima ya podría entrar en el mundo de las películas, según sus palabras: «El día que consiga hacer un juego perfecto, me dedicaré al cine».

Nuevo tema del mes para el nº130.
¿Quién crees que ganará la guerra de los shooter: Battlefield 3 o COD Modern Warfare 3?



Enviad vuestras cartas de Buzón y/o Consultorio a:
Playstation Revista Oficial, C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Manda un e-mail a: **ps@grupozeta.es**
Indicando como asunto Buzón o Consultorio
Escribe en el foro «Sección Buzón y Consultorio» de nuestra página en facebook: **www.facebook.com/revistaplaystation**

Reversal

Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.



***El Shaddai: Ascension Of The Metatron*: ¿Pero qué broma es esta? Vale que valoréis la orginalidad, el diseño artístico y ese tipo de cosas. Pero es que parece que cualquier locura que salga de la mente perturbada de algún japonés ha de ser alabada. Tras probar la *demo* de *El Shaddai*, me he encontrado con un sistema de combate simple, un diseño de enemigos no muy logrado y un apartado gráfico que se oculta en un *cel-shading* que nubla sus más que aparentes carencias técnicas.**
RAÚL GARCÍA, VÍA EMAIL.

La Carta Ganadora

El futuro de los videojuegos a tu alcance

ALEJANDRO LINARES LÓPEZ. VÍA FACEBOOK

Hemos podido observar que gracias a Internet las empresas de videojuegos interactúan más con sus seguidores. Lo podemos ver en *Facebook* o *Twitter*, pero no solo podemos dar opiniones a la misma empresa, sino que a veces nos obsequian con algún regalo. En el caso de **Crytek**, ha ofrecido a su público y a todo aquel que lo desee su motor gráfico (*Cryengine 3*) para que podamos empezar en el mundo del desarrollo a pequeña escala. Pero no son solo ellos, sino que **Valve** ha hecho lo propio con *Source Engine*. ¿Simplemente son herramientas pensadas para el entretenimiento o también para que la gente joven que se quiera dedicar de manera profesional al desarrollo tenga ya algunas nociones? Pues por mi parte pienso que es más por la segunda. Hemos comprobado cómo los juegos de estos últimos años, a excepción de algunos títulos, en su mayoría son muy similares, y creo que las empresas están mirando el trabajo (algunos espectaculares) de los jóvenes, y sus nuevas ideas, que podrían cambiar el rumbo de la industria de los videojuegos.
Las empresas saben que el futuro son los jóvenes y si quieren mantener esta industria tan competitiva, lo mejor es ir dando facilidades desde el principio. Por experiencia propia puedo decir que me alegro que las empresas estén haciendo esta clase de gestos con los consumidores de manera gratuita y, además, que nos den a todos la oportunidad de sacar toda la creatividad que llevamos dentro, aunque sea a un bajo nivel.



Black Ops Vs Modern Warfare 2

ÁLVARO GONZÁLEZ DONOSO. VÍA E-MAIL.

Saludos, amantes de la **PlayStation**. En primer lugar me gustaría felicitaros por vuestra revista, a la que me enganché hace poco, y pienso en todo lo que me he perdido. Tras muchos meses de silencio, me atrevo a exponer mi opinión sobre ***COD Black Ops***. Mi sorpresa, después de esperar la nueva entrega de

«El competitivo no deja mucho lugar a las estrategias»

COD, tras el genial *MW2*, fue que me decepcionó completamente. Para empezar, la Campaña no está nada mal pero la veo excesivamente corta. Me parece bastante triste que todos los usuarios se dejen encandilar por la calidad gráfica de un título y no por lo que aporta, ya que creo que la Campaña de un juego que me costó alrededor de 70 Euros debería durarme más de una noche. No obstante, el argumento es prometedor, dándole un soplo de aire fresco a los guiones puramente bélicos.
Una vez mencionado esto, me adentro en el terreno más peligroso: el multijugador. El tema de los emblemas no está mal, pero en cuanto a la personalización del equipamiento y la calidad del mismo dejan bastante que desear. El arsenal está descompensado, ya que solo se pueden usar 5 o 6 armas de la gran cantidad que hay. Lo de las retículas está bien, pero algunas de ellas son inútiles, por ocupar demasiada área en la lente. Con respecto a los escenarios, pienso que los francotiradores no tienen ningún protagonismo, a pesar de la ingente cantidad de este tipo de rifles. En el On-line este rol se ve imposibilitado, ya que el frenetismo de las partidas aburre ya un poco y margina las estrategias. Además, un pequeño fallo que veo es que las partidas con apuesta no estén disponibles en partidas privadas, ya que son realmente más divertidas que el clásico duelo a muerte por equipos, pero es una pega mía.

Tú Puntúas



Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!



9,9

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
MARTÍN DELGADO. VÍA CORREO.
Ya tengo juego del año y casi de la generación. Es increíble cómo me ha sorprendido un título del que no esperaba nada especial. Su inmersiva aventura y la libertad que ofrece en la manera de afrontar las misiones me han encandilado.



7,0

BLEACH: SOUL RESURRECTION
MARÍA CÓRDOBA. VÍA EMAIL.
A pesar de ser gran seguidor de la saga no estoy plenamente satisfecho con este juego. Si bien es entretenido y refleja correctamente el *anime*, es corto y bastante repetitivo, además de que le faltan más *combos* y variedad en los escenarios.



9,2

MOTORSTORM APOCALYPSE
PEDRO SÁNCHEZ VÍA EMAIL.
Nunca es tarde si la dicha es buena. Y eso es exactamente lo que pienso después de probar el juego de carreras más trepidante que he jugado nunca. La sensación de velocidad mientras recorres una ciudad que se va destruyendo es única.

T!ps PS3



1 N
RESISTANCE 3
evaluación 9,4
La invasión quimera es total y solo unos pocos valientes aguantan. ¿Te unes a la Resistencia?
Sony C.E. 69,95€. +18 años — jugado ☐



2 N
FIFA 12
evaluación 9,4
Retoma el líder de la liga con muchas mejoras y la mayor revolución de los últimos años.
EA Sports 69,95€. +3 años — jugado ☐



3 ↓
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
evaluación 9,5
Vive una aventura de ciencia ficción repleta de secretos y donde no podrás confiar en nadie.
Square Enix 59,90€. +18 años — jugado ☐



4 N
PRO EVOLUTION SOCCER 2012
evaluación 9,2
Renovado gráficamente y con un sistema de juego muy divertido, PES este año va a dar mucha guerra.
Konami 49,95€. +3 años — jugado ☐



5 N
DRIVER SAN FRANCISCO
evaluación 9,3
Tras años en el olvido, Driver se reinventa a sí mismo y lo hace a lo grande con esta nueva entrega.
Ubisoft 65,95€. +12 años — jugado ☐



6 N
DEAD ISLAND
evaluación 8,8
Un isla enorme repleta de zombis e infinitas armas para masacrarlos, ¿qué más se puede pedir?
Deep Silver. 59,90€. +18 años — jugado ☐



7 ↓
L.A. NOIRE
evaluación 9,4
Conviértete en el detective más aclamado de Los Ángeles resolviendo todo tipo de fechorías.
Rockstar 65,95€. +18 años — jugado ☐



8 ↓
CRYSIS 2
evaluación 9,5
Sobrevive en una irreconocible Nueva York llena de muerte, destrucción y alienígenas.
EA Games 69,95€. +16 años — jugado ☐



9 ↓
INFAMOUS 2
evaluación 9,3
¿Héroe o villano? Tú eliges qué será Cole en este nuevo sandbox técnicamente asombroso.
Sony C.E. 69,99€. +16 años — jugado ☐



10 ↓
EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON
evaluación 9,2
Reinventa la historia con el juego más peculiar del año. Los renglones torcidos de Dios te esperan...
Konami 65,99€. +12 años — jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN

DEUS EX: H.R.
SQUARE ENIX
59,90€ +18

CONDUCCIÓN

GRAN TURISMO 5
SONY C.E
29,95€ +3

LUCHA

MORTAL KOMBAT
WARNER BROS ENT. INT.
61,50€ +18

RPG

FINAL FANTASY XIII
SQUARE ENIX
69,95€ +16

SHOOTER
RESISTANCE 3
SONY C.E.
69,95€ +18

DEPORTES
FIFA 12
EA SPORTS
69,95€ +3

ON-LINE

FIFA 12
EA SPORTS
69,95€ +3

PARTY GAME

SINGSTAR DANCE
SONY C.E.
29,99€ +12

NUESTROS FAVORITOS





THE ELF	NEMESIS	LLOYD	ANNA
			
DRIVER S.F. PS3	EL SHADDAI: A.O.T.M. PS3	RESISTANCE 3 PS3	DEUS EX: H.R. PS3
DEAD ISLAND PS3	DEAD ISLAND PS3	FIFA 12 PS3	HP Y LAS R.D.L.M. 2 PS3
DEUS EX: H.R. PS3	ICO & SOTC COLLECTION PS3	EL SHADDAI: A.O.T.M. PS3	F.3.A.R. PS3
RESISTANCE 3 PS3	YAKUZA 4 PS3	GOW COLLECTION VOL. 2 PS3	INFAMOUS 2 PS3
DEMON'S SOULS PSP	GOD HAND PS2	BAYONETTA PS3	LEGO PIRATAS D.C. PS3

GAME — LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. DEAD ISLAND (DEEP SILVER)
2. GOD OF WAR III (PRECIO ESPECIAL-SONY C.E.)
3. GRAN TURISMO 5 (PLATINUM-SONY C.E.)
4. KILLZONE 3 (SONY C.E.)
5. RESISTANCE 3 (SONY C.E.)
6. DRIVER SAN FRANCISCO (UBISOFT)
7. DEUS EX: HUMAN REVOLUTION (SQUARE ENIX)
8. RED DEAD REDEMPTION (ROCKSTAR)
9. BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 (PLATINUM-EA GAMES)
10. DRAGON BALL Z RAGING BLAST 2 (NAMCO BANDAI)

TOP AÑEJO
Octubre 2004

1. FIFA FOOTBALL 2005 (EA SPORTS)
2. SILENT HILL 4 (KONAMI)
3. DRIV3R (ATARI)
4. BURNOUT 3 TAKEDOWN (EA GAMES)
5. FORMULA ONE 2004 (SONY C.E.)
6. COLIN MCRAE RALLY 2005 (CODEMASTERS)
7. SINGSTAR (SONY C.E.)
8. SPIDER-MAN 2 (ACTIVISION)
9. ONIMUSHA 3 DEMON SIEGE (CAPCOM)
10. SYPHON FILTER T.O.S. (SONY C.E.)

Lo más esperado


1. COD MODERN WARFARE 3

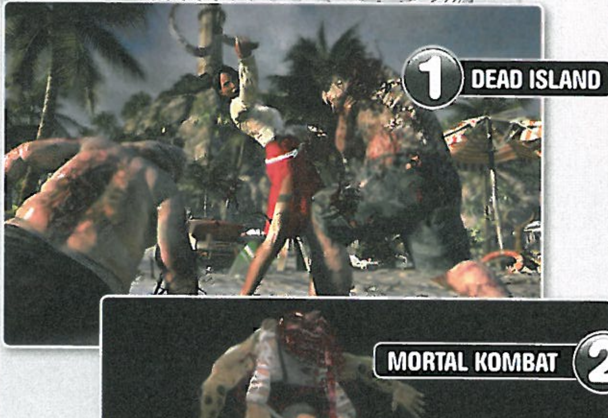

2. BATTLEFIELD 3

3. BATMAN ARKHAM CITY


4. UNCHARTED 3


5. T.E.S. V SKYRIM

Los 5 más sangrientos


1 DEAD ISLAND


MORTAL KOMBAT 2


3 GOD OF WAR III


SPLATTERHOUSE 4

5 F.3.A.R.

El Top de... Ignacio de la Cierva





1. GTA SAN ANDREAS
2. GRAN TURISMO 5 (PS3)
3. FINAL FANTASY IX (PSONE)
4. TEKKEN 2 (PSONE)
5. GOD OF WAR III (PS3)
6. FIFA 11 (PS3)
7. UNCHARTED (PS3)
8. RED DEAD REDEMPTION (PS3)
9. COD MODERN WARFARE (PS3)
10. CRASH BANDICOOT (PSONE)

Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.

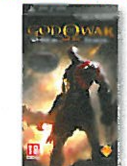
GAME

LOS MÁS VENDIDOS DE PSP

1. **SW BATTLEFRONT: RENEGADE SQUADRON** (ESSENTIALS-LUCAS ARTS)
2. **WWE 2011** (PLATINUM-THQ)
3. **NFS SHIFT** (ESSENTIALS-EA GAMES)
4. **CARS** (ESSENTIALS-DISNEY)
5. **SW BATTLEFRONT: ELITE SQUADRON** (ESSENTIALS-LUCAS ARTS)
6. **BEN 10: AF** (ESSENTIALS-BANDAI)
7. **CRASH TTR** (ESSENTIALS-ACTIVISION)
8. **KING KONG** (ESSENTIALS-UBISOFT)
9. **INVIZIMALS: LA OTRA DIMENSIÓN + CÁMARA** (SONY C.E.)
10. **SONIC RIVALS 2** (ESSENTIALS-SEGA)

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



GOD OF WAR GHOST OF SPARTA
SONY C.E.
29,95€ +18

CONDUCCIÓN





GRAN TURISMO
SONY C.E.
19,95€ +3

LUCHA



TEKKEN 6
NAMCO BANDAI
39,99€ +12

RPG



SMT PERSONA 3 PORTABLE
ATLUS
39,95€ +12

SHOOTER





RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
19,95€ +16

DEPORTES



PES 2011
KONAMI
19,95€ +3

PLATAFORMAS



LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
19,95€ +7

PARTY GAME



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL
SONY C.E.
29,95€ +12

PSP





1 =
SMT PERSONA 3 PORTABLE
evaluación **9,3**
Uno de los mejores juegos de rol de PS2 llega a PSP en su mejor versión.
Atlus 39,95€. +12 años jugado ☐



2 =
TACTICS OGRE LET US CLING TOGETHER
evaluación **9,5**
Por fin aparece en Europa uno de los RPG estratégicos más brillantes de la historia.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐



3 =
THE 3RD BIRTHDAY
evaluación **9,2**
Regresa el icono sexual de PSone pistola en mano y más cañera que nunca.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐



4 ↑
DISSIDIA 012 FINAL FANTASY
evaluación **9,3**
Nuevos personajes, opciones de combate y extras para completar una genial secuela.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐



5 =
FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLL.
evaluación **9,2**
La versión definitiva del juego que sentó las bases del género y no te puedes perder.
Square Enix 39,95€. +12 años jugado ☐



6 ↓
INVIZIMALS: LA OTRA DIMENSIÓN
evaluación **9,3**
Más de 100 nuevos invizimals, una nueva campaña y opciones de personalización.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐



7 ↑
KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP
evaluación **9,2**
Tres personajes dentro de una aventura llena de magia y de inolvidables momentos.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐



8 ↓
GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
evaluación **9,3**
Kratos se despide de PSP con la mejor aventura de acción del momento.
Sony C.E. 29,95€. +18 años jugado ☐



9 ↑
PATAPON 3
evaluación **8,5**
Una nueva aventura de la tribu Patapon con más de 100 misiones y 30 jefes finales.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐



10 ↓
LORD OF ARCANA
evaluación **9,0**
Acaba con inmensas criaturas mitológicas al más puro estilo Monster Hunter.
Square Enix 40,99€. +16 años jugado ☐



Descuento de 5€ al comprar uno de estos juegos

Cómo conseguirlo

Por correo
Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:
GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid.
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

En tu tienda
Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3








PVP recomendado 65,95 €

Lector PlayStation. Revista Oficial - España **60,95 €**

DARK SOULS

☐ AÑADIR AL PEDIDO





PVP recomendado 69,95 €

Lector PlayStation. Revista Oficial - España **64,95 €**

WARHAMMER 40.000: SPACE MARINE

☐ AÑADIR AL PEDIDO





PVP recomendado 39,95 €

Lector PlayStation. Revista Oficial - España **34,95 €**

CLASSICS HD: ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS

☐ AÑADIR AL PEDIDO





PVP recomendado 59,90 €

Lector PlayStation. Revista Oficial - España **54,90 €**

EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON



☐ AÑADIR AL PEDIDO





PVP recomendado 50,95 €

Lector PlayStation. Revista Oficial - España **45,95 €**

BODYCOUNT

☐ AÑADIR AL PEDIDO



CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE | APELLIDOS | EDAD
DIRECCIÓN | Nº | PISO
POBLACIÓN | PROVINCIA | CÓDIGO POSTAL
TELÉFONO | NIF | E-MAIL

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE OCTUBRE DE 2011








CINE ★ UNIVERSOS ALTERNATIVOS ★ TECNO ★ MO
BLU-RAY ★ ZONA VIP
PlayStyle
VEGA
ESTRENA DISCO Y PSP
Moda
Viste como un X-Men con la nueva colección de adidas NEO
Blu-Ray
La saga Star Wars debuta en alta definición
Cómic
Assassin's Creed La Hermandad da el salto al papel



STAR WARS DEBUTA EN BLU-RAY

CAMBIOS Y MÁS CAMBIOS. El lado polémico de la edición BD de SW son los nuevos cambios introducidos por Lucas. Además de sustituir la marioneta de Yoda del Ep. I por el Yoda creado por ordenador de los EP II y III, se han añadido párpados y pupilas a los ewoks, corregido el cambio de color de los sables láser de la remasterización de 2004 y algunos fallos infográficos del Ep I, además de algunas sorpresas que no vamos a reventar.

El lanzamiento más importante en la historia de la alta definición

BLU-RAY Será como verlas por primera vez (aunque te sepas los diálogos de memoria). La saga ***Star Wars*** ya esta en BD, y somos capaces de perdonarle a George Lucas los enésimos cambios que ha introducido -incluyendo esos *ewoks* con párpados- a cambio de disfrutar de una calidad de imagen y sonido inimaginables. Por no hablar de las escenas eliminadas y unos extras con revelaciones sorprendentes: ¿Sabías que el *Rancor* original era Phil Tippett dentro de un traje de goma? Pues es solo la punta de iceberg. Toma asiento: volverás a ser un niño.

ENTREVISTA CON...

DENNIS MUREN

Supervisor de Efectos Especiales, IL&M

«El Imperio Contraataca es la película más complicada en la que jamás he trabajado, y de la que estoy más orgulloso»

Ganador de 8 Oscars y responsable de la mayoría de los efectos especiales de la saga ***Star Wars***, Dennis Muren es uno de los popes de **Industrial Light & Magic**, y una auténtica leyenda dentro de Hollywood. Tuvimos ocasión de hablar con él con motivo del lanzamiento de ***SW*** en BD.

La primera pregunta es inevitable: desde el punto de vista de los *FX*... ¿Cuál es su secuencia favorita de la saga *Star Wars*?

Es una pregunta difícil. Yo diría que la persecución en *Speeder Bikes* de *El Retorno del Jedi*.

¿Y la más difícil de rodar?

Sin duda, una de las primeras tomas de *El Imperio Contraataca*: un plano aéreo de Luke caminando a lomos de su *Tauntaun*. No sabíamos cómo hacerlo. George me mostró una secuencia, grabada desde un helicóptero en Noruega y nosotros debíamos colocar al Luke y su *Tauntaun* sobre ella. Con la tecnología de la época era prácticamente imposible. Me dijo que pensara cómo hacerlo. En 15 minutos encontramos el modo.

Enfrentarse de nuevo a las películas de SW le traerá un montón de recuerdos...

Lo que más me impresiona del BD es lo nítido que se ve todo, la imagen tan limpia que ofrece, después de tantos años. Y por supuesto, me trae un montón de recuerdos: esas jornadas interminables, animar los *AT-AT*, tomar cientos y cientos de tomas... Crear efectos por ordenador es muy diferente, pero con la trilogía original todo era más físico, lo recuerdo de manera más clara.

¿Qué BD de *Star Wars* vería en casa primero?

El Imperio Contraataca. Es la película más complicada en la que he trabajado, y de la que estoy más orgulloso. Además me gusta mucho como película, sobre todo por su final.

¿Qué opina de los *FX* actuales? ¿Se abusa de ellos en las películas de hoy en día?

Ahora hay demasiados efectos visuales, más de los necesarios. Hay una obsesión por mostrarlo todo, sin dejar nada a la imaginación. Además, hay demasiada gente que se copia a sí misma. Fíjate en lo que hizo George con ***SW***. Nadie había hecho algo así antes: los combates en el espacio, los ***AT-AT***, personajes creados por ordenador que se comportan como un actor más... Actualmente hay una carencia de ideas visionarias...

40 HORAS DE EXTRAS.

Llevábamos 34 años soñando con ver las escenas eliminadas de la saga, pero los 9 BD ocultan mucho más: además de 12 pistas de comentarios de audio y el documental *Conversando con los Maestros* (con entrevistas a Lucas, Williams, Kasdan y Kershner), encontrarás más de 400 imágenes de arte conceptual y fotos inéditas, parodias de ***SW*** o una colección con más de 100 elementos (maquetas, bocetos, vestuario...) con los que interactuar y ver documentales en HD sobre su origen. ¿Sabías que el Halcón Milenario original era alargado?



ELIGE TU EDICIÓN. **20th Century Fox ha lanzado cada trilogía por separado (45,95€) o la saga completa (89,95€) que incluye además los 3 BD exclusivos de extras (lo que hace un total de 9 BD).**

POR BRUNO SOL



EL SICARIO DE DIOS

Hay que tener «un par» para mezclar Centauros del Desierto con Vampire Hunter D

Director:
Scott Charles Stewart
Reparto:
Paul Bettany, Karl Urban
Distribuye:
Sony Pictures H.E.
21,95 € (BD)
17,99 € (DVD)



Al igual que los hermanos Strause, Scott Charles Stewart saltó de la industria de los *FX* a la dirección. Tras firmar la bizarra *Legión*, volvió a reclutar a Paul Bettany para poner en marcha este delirante *western* futurista, cuya trama fusila sin miramientos dos películas tan alejadas como *Vampire Hunter D* y *Centauros del desierto*. Aquí Lucy no es secuestrada por los indios, sino por una horda de vampiros. Por suerte, su tío (Bettany), una suerte de jesuita «kungfunesco», no dudará en dar la espalda a la mismísima Iglesia para rescatarla. La sangre tira más que el hábito.

Película  **Extras** 

RANGO

No es otra película de animación más

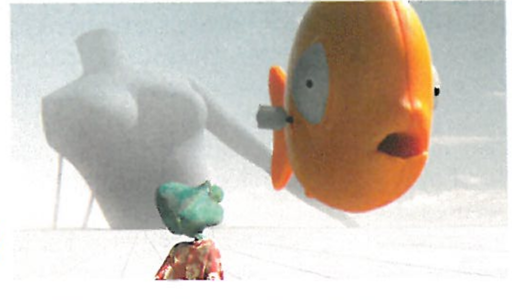


El peculiar diseño de los personajes (toda una glorificación de la fealdad) y los guiños a Hunter S. Thompson, por no hablar de las constantes referencias a *westerns* clásicos, convierten a ***Rango*** en una *rara avis* dentro del género de animación. Los más pequeños de la casa quizás se aburran -y hasta se desconcierten- con algunos tramos de la película, pero es una buena forma de enseñarles que hay un mundo mas allá de los ositos mimosos y las ardillas con peto.

Película ★★★★☆ **Extras** ★★★★☆

Director:
Gore Verbinski
Reparto:
Johnny Depp, Isla Fisher (V.O.)
Distribuye:
Paramount Pictures
17,99 € (DVD)
18,99 € (BD)









GNOMEO Y JULIETA

Shakespeare y los enanos de jardín

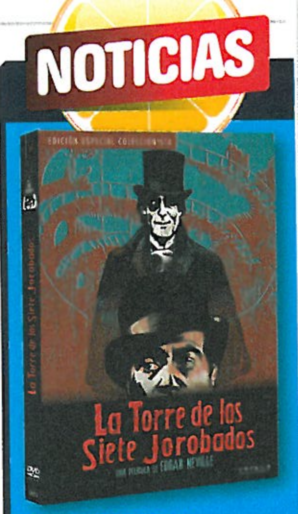


Ligera y a ratos divertida, esta película de **Disney** no llega a la altura del sello **Pixar**, aunque tome prestada una de las señas de identidad de *Toy Story*: cuando los humanos no los observan, los ornamentos de jardín cobran vida. A la hora de recrear la obra más famosa de Shakespeare (con cameo del bardo incluido), ***Gnomeo y Julieta*** despliega no pocos hallazgos (los cómicos sicarios de Teobaldo, convertir a fray Lorenzo en un flamenco de plástico), pero se echa en falta más mordacidad, y las canciones de Elton John (productor ejecutivo), metidas con calzador, acaban cansando.

Película  **Extras** ★★★★☆

Director:
Kelly Asbury
Reparto:
James McAvoy, Emily Blunt
Distribuye:
Disney Studios H.E.
21,95 € (BD)
17,99 € (DVD)

NOTICIAS



LA CUMBRE DEL FANTÁSTICO ESPAÑOL

Fantasmas, pérfidos chepudos, subterráneas conspiraciones... ***La torre de los siete jorobados*** es una obra maestra, un prodigio expresionista rodado por Edgar Neville en plena postguerra española (1944). **Versus Entertainment** recupera este clásico en un *master* restaurado, editado en 2 DVD (uno de ellos dedicado íntegramente a extras) y acompañado de un libro de 180 páginas con textos de Neville, Emilio Cárrere, Jesús Palacios y otros, y en el que se incluyen además carteles, artículos, críticas y documentación de la censura de la época. Una película visionaria, en una edición a su altura. A la venta el 27 de septiembre.



DONDE LAS DAN...

Virgen a los 41 continúa la tradición de las películas paródicas (*spoofs*), de las que la saga *Scary Movie* es el más logrado, y glorioso, exponente. En esta ocasión, la víctima es la filmografía del director y productor Judd Apatow: desde la evidente *Virgen a los 40* hasta *Supersalidos*, *Lío Embarazoso* o *Paso de Ti*. Entre los extras, nos ha llamado la atención uno en particular: *Cómo ser Jonah Hill*. Tremendo. Edita **20th Century Fox H.E.**

POR BRUNO SOL



COWBOYS & ALIENS

Nada mejor para resucitar un género tan olvidado como el western que combinarlo con ciencia ficción (y marcianos malosos)



Director
JOHN FAVREAU
Reparto
Daniel Craig, Harrison Ford, Olivia Wilde
Género
CIENCIA FICCIÓN
País De Origen
EE.UU.
Distribuidora
PARAMOUNT PICTURES
cowboysandaliensmovie.com

Una visionaria tira del gran Gary Larson (*http://i.imgur.com/JPXr3.jpg*) se ha hecho estos días muy popular en la Red, como el antecedente más claro de estos ***Cowboys & Aliens***. Pero la película de Jon Favreau toma su inspiración de otro cómic muy diferente (obra de Scott Mitchell Rosenberg), y en su peregrinaje por los estudios estuvo a punto de convertirse en una comedia pura y dura bajo la dirección de Steve Oedekerk (*Ace Ventura*). En manos del director de los dos *Iron Man*, se ha desechado el potencial elemento cómico que ofrece enfrentar marcianos con cuatreros para abrazar la acción y la espectacularidad, empezando por un reparto contundente, que empareja nada menos que al último Bond, Daniel Craig, con Harrison Ford. Juntos se enfrentarán a unos *aliens* sedientos de oro y víctimas humanas con los que experimentar, en compañía de la pujante Olivia Wilde (la 13 de *House*) y Keith Carradine.

No es cuestión de destripar algunas de las sorpresas que ofrece el filme; solo diremos que saldrás del cine echando de menos ver a Harrison Ford en papeles como este (en lugar de los bodrios que ha protagonizado estos años) y con ganas de ver más pelis del Oeste, aunque sea sin marcianos.



NOCHE DE MIEDO

Nos alegra volver a verle, Sr. Dandrige

La fiebre por los *remakes* vuelve a cobrarse otra víctima (en este caso, el clásico de Tom Holland de 1985), pero la falta de originalidad queda perdonada gracias a un gran *casting*, encabezado por Colin Farrell. El irlandés se encarga de dar vida -es un decir- a Jerry Dandrige, el vecino vampiro que atemoriza al protagonista, abandonando los jerseys de pico que lucía Chris Sarandon por un *look* más macarra. No menos acertadas han sido la elecciones de Christopher Mitz-Plasse y David Tennant para encargar a Ed «el Rata» y Peter Vincent, respectivamente. Era imposible superar al melindroso matavampiros que encarnó Roddy McDowall en la original, pero el mejor *Dr. Who* de la última década cumple sobradamente con el papel. Y ojo a la fotografía del español Javier Aguirresarobe.

Director
CRAIG GILLESPIE
Reparto
Colin Farrell, Anton Yelchin, David Tennant
Género
TERROR
País De Origen
EE.UU.
Distribuidora
WALT DISNEY PICTURES
welcometofrightnight.com



OTROS ESTRENOS

ARRIETY Y EL MUNDO DE LOS DIMINUTOS

El Studio Ghibli adapta El clásico de Mary Norton

Los Incursores (*The Borrowers*) ya inspiró en 1997 un largo de imagen real, aunque sin el encanto que el estudio de Hayao Miyazaki suele imprimir a todas sus creaciones.



COLOMBIANA

Zoe quiere venganza

Luc Besson y Olivier Megaton querían continuar la historia de Matilda (*León el profesional*). Pero problemas legales les obligaron a crear un nuevo personaje, aunque con las mismas ansias de venganza, interpretado por Zoe Saldana.



CAPITÁN TRUENO

Porque no todo van a ser héroes de Marvel o DC

El legendario caballero creado por Víctor Mora se hace carne y cota de malla, acompañado -cómo no- de Goliath, Crispín y Sigrid. ¡Sus y a por ellos!

TRÁILERS



GHOST RIDER: SPIRIT OF VENGEANCE

trailers.apple.com

El tándem Neveldine/Taylor (*Crank*) llega al rescate del héroe más oscuro de **Marvel**, al que da vida -una vez más- Nic Cage. El tráiler nos ha puesto muy, muy tiernos.



THE WOMAN IN BLACK

www.womaninblack.com

¿Puede haber vida mas allá de *Harry Potter*? Daniel Radcliffe quiere demostrarlo con esta peli de fantasmas repleta de sustos, desvanes y juguetes polvorientos.

POR BRUNO SOL

PlayStyle

Zona Vip

VEGA

Nos presenta su nuevo disco y en un gran arrebato de sinceridad nos cuenta que en sus relaciones sentimentales casi siempre son tres: su chico, ella y la Play.

«Me gustan las cosas especiales y extrañas que te hacen diferente, me considero un poco friki», una reveladora declaración de la cantante que la separa de esa filosofía comercial que le lanzó a la fama. ***«De aquel show televisivo solo conservo una caja llena de chicles que contienen una foto mía, pegatinas, imanes... ¡Pocos artistas pueden presumir de tener ese merchandising! (risas)»***. Ella es artesana musical y esta vez se ha permitido el lujo de gastarse todos sus ahorros en hacer el disco de sus sueños, *Cuenta atrás*. ***«Una colección de 12 canciones que, si fueran las fases de un videojuego, serían las de uno que mezclara plataformas y matamarcianos. En cada canción te encuentras un escenario y una historia diferente, como en un juego donde la protagonista tiene el poder de leer la mente... Me gusta saber realmente lo que piensa la gente»***.

Al llegar a la redacción, Vega me preguntó cuáles eran los últimos juegos que nos habían llegado para analizar. Sin duda, una señal de que a la cantante le interesa el mundo de los videojuegos a pesar de que su relación con las consolas no es del todo «fluida». ***«Tengo la PSP y, como me gustan los juegos antiguos, conservo la PSone y PS2. Pero la última no la tengo porque, si te digo la verdad, le tengo un poco de manía debido a que a dos chicos con los que estuve les regalé una PS3 y han sido las peores relaciones que he tenido. Si te fijas, en el videoclip de Cuanta Decepción (del disco Metamorfosis) lanzo con despecho un mando de la Play. Es un mensaje subliminal: los videojuegos están muy bien, ¡pero no puedes dejar que ocupen tanto tiempo en tu vida!»***. Por eso, si ha de escoger un tipo de juego para pasar el rato, prefiere los sociales como *Buzz!* o los On-line. ***«El Poker es uno de los juegos de cartas que más me gustan y alguna que otra vez he jugado On-line, pero me resulta divertido si juego con amigos míos. Si son desconocidos me da la sensación de estar jugando contra el ordenador»***.

Vega, como muchos artistas, teme por el futuro de la música y del entretenimiento audiovisual en general. ***«Ya sea cine, videojuegos o música, todos los que pasamos por un soporte informático tenemos el mismo problema: las descargas ilegales. Lo que le falta a los usuarios españoles es concienciación, estamos dentro de la cultura del "todo gratis" y las cosas cuestan porque al comprar, por ejemplo, un juego, estás contribuyendo a que la industria mejore y ofrezca buenos gráficos, doblaje... Y en la música sucede lo mismo»***, explica la cantante y continúa diciendo: ***«Hace falta un poquito de mano dura, falta legislación para reeducar a la gente»***. Son palabras duras y firmes de una cantante que ve cómo la producción de la música se desvanece y augura su futuro únicamente en los directos: ***«ahí, encima de un escenario, no nos pueden plagiar»***. De momento Vega no puede quejarse, pues ya son cuatro los discos en su haber y encima el último producido por Sebastian Krys (Shakira, Ricky Martin...).

El juego fetiche de Vega

Aún conserva las veteranas PSone y PS2 porque le gustan los juegos clásicos tipo arcade, matamarcianos... Pero su preferido es Ghosts'n Goblins. Y si ha de escoger un juego actual para disfrutar de su tiempo libre tiene que tener el condicionante de ser multijugador o social, tipo Buzz!



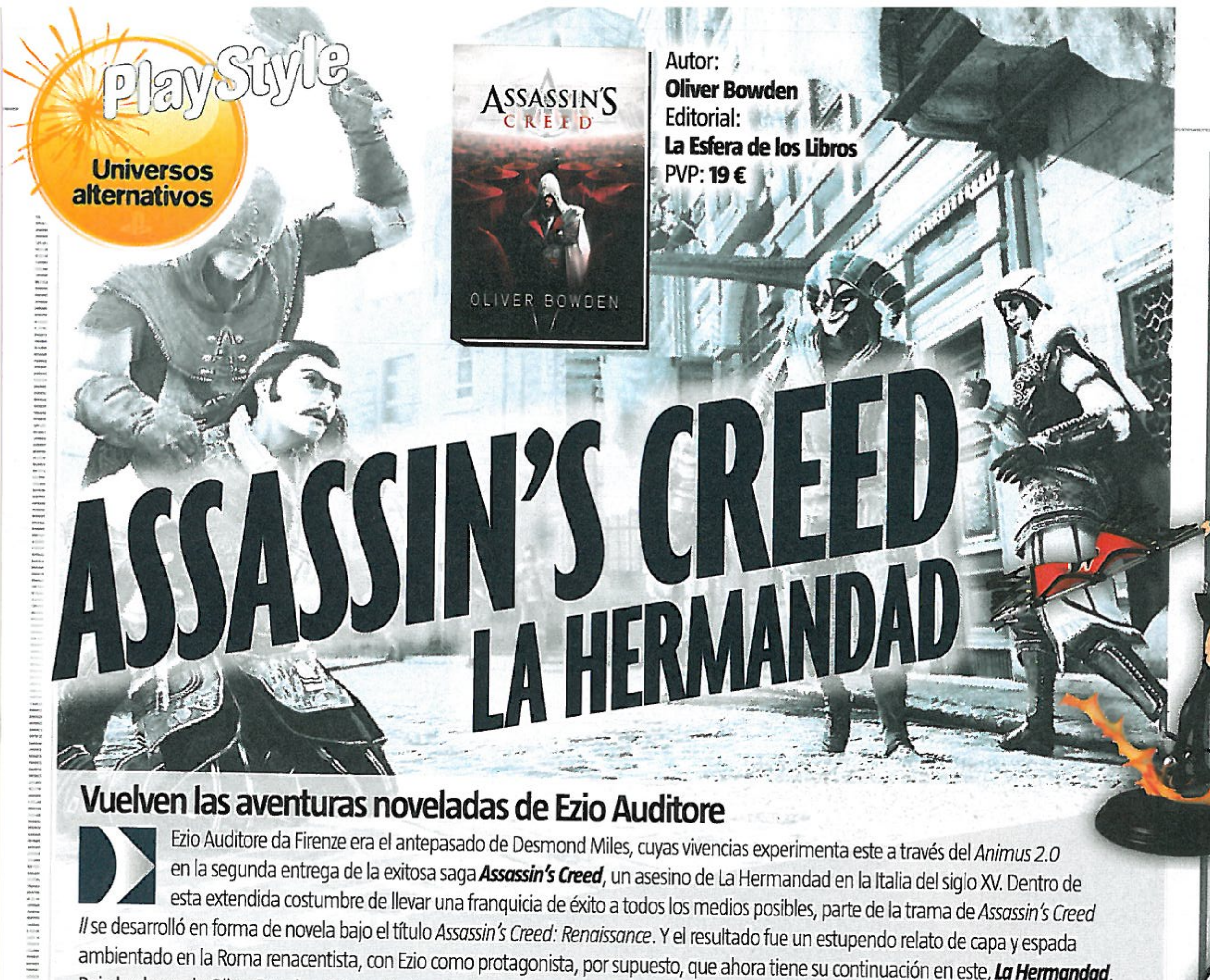


«En el videoclip de Cuánta decepción lanzo con despecho un mando de la Play; es un mensaje subliminal para todos aquellos fanáticos de los videojuegos»

Nos fuimos a El Retiro para hacerle estas bucólicas fotos y, entre foto y foto, Vega se echó alguna que otra partidilla. Confiesa que la última vez que se fue a Los Ángeles no se llevó su PSP porque «no iba a tener tiempo, iba a estar de sol a sol en el estudio de grabación concentrada en mi Cuenta atrás, mi disco».

POR ANA MÁRQUEZ FOTOGRAFÍA: SARA CERRADA


PlayStyle
Moda
X-MEN DESTINY
Para cada ocasión, un estilo. Este otoño conviértete en un superhéroe con la nueva colección de adidas NEO
Zapatilla de estilo skater, infalible para las tardes de otoño. 55 €
Para un look más deportivo, este modelo destaca por resaltar el logo en rojo. 66 €
Deportiva de inspiración running perfecta para días de mucha actividad. 70 €
Para un look más casual esta zapatilla es ideal. Son de ante en color marrón. 55 €
Mochila para cualquier ocasión. Va equipada con varios compartimentos. 28 €
Divertidos calcetines con puntera y talón en color azul y amarillo. 8 €
adidas
das
adidas
adidas
adidas
adidas
POR ANA MÁRQUEZ FOTOGRAFÍA: SARA CERRADA
94 PlayStation RevistaOficial



Autor: **Oliver Bowden**
Editorial: **La Esfera de los Libros**
PVP: **19 €**

ASSASSIN'S CREED LA HERMANDAD

Vuelven las aventuras noveladas de Ezio Auditore

Ezio Auditore da Firenze era el antepasado de Desmond Miles, cuyas vivencias experimenta este a través del *Animus 2.0* en la segunda entrega de la exitosa saga ***Assassin's Creed***, un asesino de La Hermandad en la Italia del siglo XV. Dentro de esta extendida costumbre de llevar una franquicia de éxito a todos los medios posibles, parte de la trama de *Assassin's Creed II* se desarrolló en forma de novela bajo el título *Assassin's Creed: Renaissance*. Y el resultado fue un estupendo relato de capa y espada ambientado en la Roma renacentista, con Ezio como protagonista, por supuesto, que ahora tiene su continuación en este, ***La Hermandad***. Bajo la pluma de Oliver Bowden, Ezio continúa su enfrentamiento con los Borgia, luchando contra la infame conspiración que amenaza con destruir Roma. Un entretenidísimo relato de género que hará las delicias, especialmente, de los aficionados a los videojuegos de la serie.

LIBROS



Autor
David Lynn Golemon
Editorial
La Factoría de Ideas
P.V.P. 19,95 €

Evento
Acción y ciencia-ficción

Evento es la primera novela de David Lynn Golemon, un enamorado de la literatura de ciencia-ficción y suspense con un pasado militar poco usual en un novelista: sirvió en el ejército de EE.UU. en Operaciones Especiales. Algo que seguro es parte de su inspiración para la escritura de esta novela centrada en una organización secreta, el Grupo Evento, dedicada a resolver misterios de la historia, desmitificar y enfrentar conspiraciones pasadas para que no vuelvan a ocurrir. Una curiosa estrategia de defensa nacional a la que Lynn Golemon le saca buen partido a base de acción, suspense y unas cuantas ideas muy locas.

El último deseo
Los inicios de The Witcher

Cuatro años hace ya que salió publicado *The Witcher*, uno de los grandes títulos de videojuegos para PC de 2007 y que tuvo gran acogida entre los aficionados al rol en ordenadores de sobremesa. Con la segunda parte, *The Witcher 2: Assassins Of Kings* a punto de salir, **Alamut Ediciones** aprovecha la ocasión para publicar una edición especial de la novela que inspiró el videojuego: ***El Último Deseo***. En esta, Andrzej Sapkowski narra las aventuras de Geralt de Rivia, un brujo dedicado a la no siempre noble profesión de cazador de monstruos.



Autor
Andrzej Sapkowski
Editorial
Alamut Ediciones
P.V.P. 17,95 €



B.S.O. DE VIDEOJUEGOS

EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON
Varios
★★★★☆

Llevaba tiempo sin escuchar un disco que me contara una historia; y menos aún una tan buena como esta, plagada de giros acústicos heroicos, coros ominosos para nada farragosos y mucho desvarío pletórico de poderío. Y entremedias, un buen montón de veleidades *rock*, tangos *j-pop* ultraligeros con regusto francés y una originalísima percusión sintética con la buena costumbre de irrumpir dando gritos de alegría. (24 €). www.play-asia.com



PLAY FOR JAPAN: THE ALBUM
Varios
★★★☆☆

Recaudar fondos para ayudar a los afectados por el terremoto de Japón el pasado 11 de marzo es la razón por la cual compositores de música de videojuegos tan prestigiosos como Nobuo Uematsu o Akira Yamaoka han unido fuerzas para forjar un álbum que se siente como un edificio de vecinos en el cual cada inquilino tiene su propio carácter, pero entre todos ellos reina la armonía y un interés desmedido por lograr el bienestar general de la comunidad (8,99 €). iTunes Store



AIR GEAR SIMCA THE SWALLOW
Golondrina petrificada

Simca, una de las protagonistas del manga Air Gear, ha sido modelada por Yamato en una figura de resina que conserva todo su movimiento. Si quieres hacerte con una no pierdas de vista las fechas de reserva -comenzarán a mediados de octubre-, pues es una edición limitada.

Distribuidor: **Yamato/ Kaitendo** Tamaño: **30 cm.** Precio: **239,95 €**

LEON-O
Melena púrpura

Una auténtica preciosidad de 8 pulgadas es este Leon-O, sacado directamente de la serie animada Thundercats. Es una edición exclusiva que Bandai, junto a Toys-R-Us, creó para la pasada Comic Con de San Diego.

Distribuidor: **Bandai** Tamaño: **20 cm.** Precio: **40 $ aprox.**



OPTIMUS PRIME REVOLTECH
Autobot de bolsillo

Vale, no es un Masterpiece de Takara, pero ninguna marca se acerca tanto en calidad y en articulaciones por centímetro cúbico como las versiones que Revoltech lanza de Transformers. (¡Este tiene 19!) Y el precio, claro, es más asequible.

Distribuidor: **Revoltech** Tamaño: **19 cm.** Precio: **54,99 €**



POR RAÚL FUZZ, DRAGÓCULA Y ADONÍAS

PlayStyle TECNO

Todo lo que necesitas para estar a la última



MÁS ALLÁ DE LAS 3D

PHILIPS 9000 SERIES

Galardonado con el premio EISA al mejor televisor LCD de los últimos 10 años, este modelo ofrece una calidad de imagen y conectividad sin precedentes. Gracias a la tecnología LED y su procesamiento Perfect Pixel HD observarás que las imágenes parecen más reales que nunca. Además con el Ambilight aún más mejorado y la función 3D Max también activada, las películas cobrarán vida en el salón de tu casa. Sin duda, una experiencia Full HD 3D sin igual. Asimismo, podrás acceder al mundo On-line con Smart TV, un servicio a través del cual podrás ver, entre muchas otras cosas, vídeos de alquiler y televisión a la carta. Y lo mejor, podrás controlarlo a través de tu smartphone o tableta. **2.299 €** www.phillips.es



LO MÁS FRIKI DEL MES

OPERACIÓN SW

La franquicia inagotable, que nunca dejará de sorprendernos, vuelve a darse la mano con Hasbro para presentarnos otra versión genial de un juguete clásico. ¡Haz hueco entre los Mr. Potato de tu estantería!
54,99 $ www.bigbadtoystore.com



MIRANDO AL HORIZONTE 3D

DEV3 - DEV5

¿Qué tienen de especial estos prismáticos y que justifican su elevado precio? Pues que permiten grabar vídeos en formato 3D de todo aquello que contemples a través de ellos y a cualquier distancia. Poseen una excelente óptica y cómoda sujeción.
1.420 € - 2.040 € www.sony.es



TELEFONÍA MUSICAL

SONY ERICSSON LIVE CON WALKMAN

Este smartphone, equipado con la última versión de Android, ofrece una experiencia musical única, ya que incluye un botón de acceso directo al reproductor de música Walkman (MP3 con licencia Sony). Posee una pantalla de 3,2", procesador de 1Ghz y cámara de 5 MP que graba vídeo HD 720p.
www.sonyericsson.com



SONIDO 360º

RDP-V20IP

Altavoz para iPod y iPhone, de diseño exclusivo, que va equipado con tecnología Circle Sound. Ofrece un sonido de 360º, por lo que da igual dónde esté colocado el altavoz, que la música siempre se escucha perfecta y equilibrada. Lleva una batería interna recargable. www.sony.es

LO MEJOR DEL MES EN...

PlayStation 3 y PSP

1

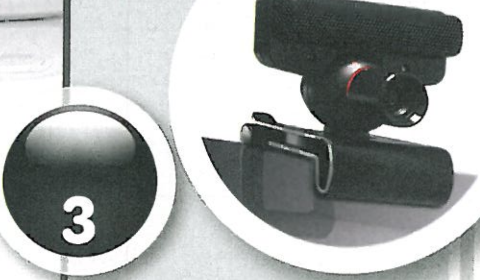
Palanca de cambios totalmente realista y ajustable, compatible con el volante de carreras T500 RS de PlayStation 3. De Thrustmaster, 149,99 €. ★★☆☆☆

2



Con este útil cargador podrás cargar a la vez tu PSP, el iPhone, el GPS... en el coche o en casa a través del ordenador o enchufe. De Woxter, 14,95 €. ★★★★☆

3



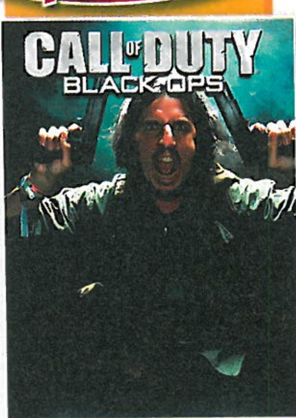
Soporte con forma de clip para colocar la cámara PlayStation Eye en cualquier TV plana de plasma, LCD, LED... Incluye cable USB de 2 m. de longitud. De Ardistel, 9,95 €. ★★★★☆

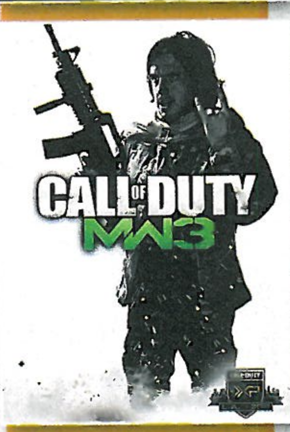
DESPEDIDA Y CIERRE

Un señor canoso en el Call Of Duty XP 2011

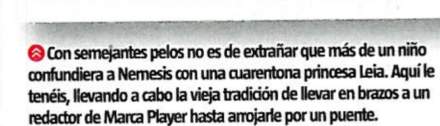
Nemesis fue nuestro enviado especial al evento de Activision. Le gustó tanto aquello que se quedó para montar un tablao flamenco en Burbank.







En el evento era posible hacerse una foto y aparecer en la carátula de los últimos COD... Hasta que se las hizo Nemesis y el ordenador se corrompió. Un rostro demasiado agreste para el Photoshop...



Con semejantes pelos no es de extrañar que más de un niño confundiera a Nemesis con una cuarentona princesa Leia. Aquí le tenéis, llevando a cabo la vieja tradición de llevar en brazos a un redactor de Marca Player hasta arrojarle por un puente.



Activision regalaba un crucero por Cullera a todo aquel que lograse levantar este blindado a pulso. Nemesis no lo logró, pero a cambio se ganó dos hernias discales, de edición limitada, firmadas por el Teniente Coronel Hank Keirsey, asesor militar de la franquicia.

Llevar bombachos en un campamento de temática militar es algo que solo se le permite a Tintín. Para cuando Nemesis lo comprendió, ya era tarde: la milicia de Montana ya le había reclutado como cebo viviente para osos.



Imbuido por el espíritu castrense del evento, Nemesis decidió rendir homenaje a los artificieros de la Guerra de los Boer, utilizando su mismo método para detectar explosivos. La explosión se oyó en Albuquerque, Nuevo México.

Resultados del Concurso Ape Scape

Ganadores de 1 Juego Ape Scape (PlayStation 3)

- Elisenda Costa Faig (GERONA)
- Rafael Pérez Sánchez (MELILLA)
- Francisco Moreno Zacarías (CÁDIZ)
- Alfonso Gómez Aguado (VIZCAYA)
- Manuel Ruan Wu (MADRID)
- Daniel Infante Radua (BARCELONA)
- Bernardo Fernández Sánchez (ASTURIAS)
- Rafael García Arenas (VALENCIA)
- Andoni Iruretagoyena Garrido (GUIPÚZCOA)
- Ana María Beroy Díaz (GRANADA)
- Jordi Moreno Guardia (BARCELONA)
- Javier Magro Ramos (MADRID)
- Mª José Zambrana Lacueva (ZARAGOZA)
- Juan J. López Martínez (CÁDIZ)
- Daniel Larrosa Mujigo (BARCELONA)
- Ayose Rubio Vera (LAS PALMAS DE GRAN CANARIA)
- Mª Esperanza Guisado Sala (SEVILLA)
- Albert Díaz Roig (BARCELONA)
- Luis Roca del Pino (TARRAGONA)
- Sergio Duque Gutiérrez (CÓRDOBA)



Tenemos alma de maruja, no vamos a negarlo. Y al ver a Michael Rooker no pudimos aguantar la tentación de hacernos una foto junto a él. Aquí tenéis al protagonista de Henry: Retrato De Un asesino (y una de las estrellas del Escalation Pack de COD Black Ops) en el preciso instante en que le rompía la clavícula al canoso. Se ve que no encajó muy bien la propuesta de recrear en foto el oloroso apretón de manos de Mallrats.

HAY HOMBRES QUE FUMAN.
LOS DEMÁS CHUPAN CIGARRILLOS



Nuevo **MAN**. Una clase de hombre

Todos los meses en tu quiosco









DEAD ISLAND™



09-09-11

DEADISLAND.COM










PC

